昭和64年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第1号 通巻62号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

Magazine for Home Personal Computer System

MSXマガジン

特集

コンストラクションの野望

- 吉田工務店の応募作の中から選び抜かれた優秀作のデータ集
- アドベンチャーツクール作品『パーフェクトトライアングル』

特別付録

MSX SOFT CATALOG'89

総ページ数164！ 240を超えるソフトの数々が炸裂!!

SONY

MSX界の実力機だ!

1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。

「ゲームプログラミングツール（F1XDJ専用）」に「ゲームプログラミング解説本」がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC解説書もBASIC文法書もついてるぞ。詳しくは下の小林クンの例を見よう!

2 日本語処理機能だって標準装備さ!

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約150,000語（複合語含む）の内蔵された連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵。もうこれで日本語はバッチリ。

3 FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。

8オクターブ9音同時発音／メロディー6音・リズム5音、音色データ64音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

4 1.9万色の自然画再現。こりゃ、自然画モードだ。

5 横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

ついに、ゲームデザイ

さあ体験!!

小林君は「宇宙戦争ゲーム・デメロン」を

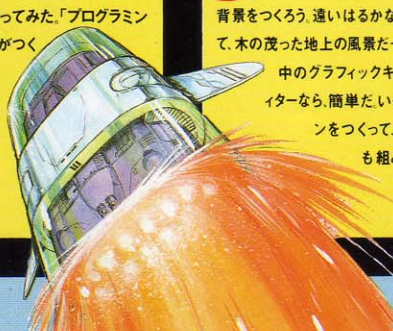
もう日頃遊んでるゲームにあきちゃった。そこで強敵デメロンをやっつけるオリジナルシューティングゲームを考えてみたんだ。

XDJのプログラミング解説本・プログラミングツールで

つくりはじめたぞ

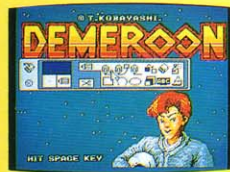
Step 1 ゲームプログラミングツールについているスプライトエディターを使うんだ。

ボクが前から考えていたキャラクターをゲームに使ってみた。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかもそのままゲームのプログラムに組み込めるんだ。便利!

小林君の考えていた自機のイメージ画もこんな風にできるぞ。

Step 2 グラフィックキャラクターエディターを駆使しよう。

背景をつくろう。遠いはるかな宇宙空間だって、木の茂った地上の風景だって「ツール」の中のグラフィックキャラクターエディターなら、簡単だ。いくつかのパターンをつくって、それをいくつも組みあわせれば、背景の出来上がり。

Step 3 グラフィックエディター 大活用!

「ツール」の中のグラフィックエディターを使えば、最大256色の を使って、画面い いにグラフィッ 描けるんだ。そ ボクはコリにコッ 「DEMEROO のタイトル画も くっちゃったそ

ゲームの流れは変わった。

F1XDJ

■3.5インチ《FDD》内蔵 ■《スピコン》《連射ターボ》搭載 ■《ポーズボタン》機能付 ■《集中インジケーター》装備 ■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■《2スロット》装備

HB-F1XDJ MSX 2+ **新・発・売** ついに出た!
標準価格 69,800円

「つくる時代」のお手ごろ価格高性能マシン。 F1XDmk2 MSX2

■F1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属■3.5インチ≪FDD≫内蔵■≪スピコン≫≪連射ターボ≫搭載■≪ポーズボタン≫機能付■≪集中インジケーター≫装備■メインRAM64KB, V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■≪2スロット≫装備

HB-F1XDmk2 **標準価格 49,800円**

ン・パソコン登場だ!

4 FM音源、ミュージックエディターを操作して…。

なんといっても音楽が必要だ。「ツール」のFM音源ミュージックエディターで、気分はもう作曲家。ゲームの中の重々しいサウンドもタイトル音楽も、画面を見ながらスイスイできるんだ。

小林君のつくったデメロン最終画面だ!

5 プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収め、完成だ。

してボクはオリジナルシューティングゲーム「デメロン」を完成したんだ。XDJ・「ゲームプログラミン説本」・「ゲームプログラミングツール」を使えば、ふつうなら難しいづくりや、音楽づくりもあんがい簡単にできる。キミもただゲームででるだけじゃなくて、つくってみよう。そして、友達にオリジナルムをプレイさせてみないか。そうだ、キミはもういっぱしのゲームイナーなんだぜ!!

全国のMSXファンに告ぐ。小林君に負けるな!

自作ソフトを応募して欲しい!!

「ヒットビットスタッフになろう!!ソニープログラミングコンテスト」

■一般プログラム部門 ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
■小林ツクロウ君部門 「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキット」を使ってつくったプログラム。
■アイデア部門 こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください

●応募期間 '88年12月1日〜'89年3月31日(当日消印有効)
●応募作品 MSX規格でつくられた自作ソフト。フロッピーディスクまたは、カセットテープで参加して下さい。応募されたプログラムは、お返しできません。応募プログラムの著作権等一切の権利はソニー㈱に帰属いたします。応募作品は未発表のものに限ります。
●各部門ともベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞、のほかアイデア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさなどを評価する特別賞があります。各賞入賞者には、ヒットビットスタッフとして、HIT BIT商品(パソコン・周辺機器・ソフト)のモニター(モニター後は返却)と表彰が行われます。また、応募者の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼント!
くわしくは、店頭ポスター・チラシ又は本誌1月号(12月8日発)をご覧下さい。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。 ● MSX はアスキーの商標です。

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

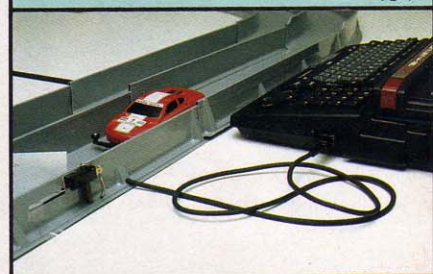
特集 コンストラクション の野望

いままで、コンピュータの知識がないばかりにゲームを作れなかった人たち。その人たちの中にも、素晴らしいアイデアや卓抜したセンスを持った人がいる。じっさいに『吉田工務店』や『アドベンチャーツクール』で作られたゲームがMSXマガジン編集部にたくさん寄せられた。今回の特集は、その中からとくに優秀な作品を紹介するぞ。

104

144

152

TS January 1989 1

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録
MSX SOFT CATALOG'89
'88年に発売されたすべてのソフトを網羅。ユーザー必携の1冊だぞ！

ショート・プログラム・アイランド

NEWSOFT

最新ゲーム徹底解析

SOFTWARE REVIEW

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	—	ディスクステーション創刊号
⇧	2	—	ラスト・ハルマゲドン
	3	5	FMパナアミューズメントカートリッジ
⇧	4	—	マイト・アンド・マジック
⇧	5	—	グレイテストドライバー
	6	2	イースII
⇧	7	—	めぞん一刻・完結篇
	8	3	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	9	6	イシターの復活
	10	4	王家の谷 エルギーザの封印
⇧	11	—	ウイングマンスペシャル
	12	12	信長の野望・全国版
	13	11	三國志
	14	1	THEプロ野球 激突ペナントレース
	15	9	アレスタ
	16	24	シンセサウルス
	17	10	パロディウス
	18	7	エグザイル
	19	13	クリムゾン
	20	28	ファンタジー

今月は大激動のTOP30になってしまいました。上位5本のうち新顔が4本も！ 珍しいほどの変貌ぶりだね。ディスクステーション創刊号は圧倒的な差をつけての1位。なかなかやってくれますなぁ。それにしても先月までの3大勢力はもののみごとに打ち落とされちゃった。さて、新興勢力がこれからどこまで伸びるか、楽しみだね。

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー
シミュレーション
パズル
アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

集計期間

1988年10月1日から10月31日までの期間が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		6330
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		3340
パナソフト	MSX	メガROM+SRAM	7,800円		2860
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円		2260
T&Eソフト	MSX2	2DD	7,800円		2250
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		2110
マイクロキャビン	MSX2	メガROM	7,800円		1900
光栄	MSX MSX2	メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		1850
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		1440
コナミ	MSX MSX2	メガROM メガROM	5,800円 5,800円		1420
エニックス	MSX2	2DD	7,800円		1410
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	9,800円 9,800円		1370
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM+SRAM	12,800円 14,800円		1200
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		1190
コンパイル	MSX2	メガROM	6,800円		1110
BIT^2	MSX MSX2	メガROM メガROM	6,800円 6,800円		740
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		710
日本テレネット	MSX2	2DD	8,800円		650
スキャップトラスト	MSX2 MSX2	メガROM+SRAM 2DD	7,200円 6,800円		490
ボーステック	MSX2	2DD	9,800円		450

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	16	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
	22	14	ドラゴンクエストII	エニックス
	23	—	フィードバック	テクノソフト
	24	22	ハイドライド3	T&Eソフト
	25	17	イース	ソニー/日本ファルコム
	26	15	F-1スピリット	コナミ
	27	21	日本語MSX-WriteII	アスキー
	28	23	麻雀悟空	シャノアール
	29	25	ワールドゴルフII	エニックス
	30	18	パナアミューズメントカートリッジ	パナソフト

TOP5

1 ディスクステーション創刊号

●アプリケーション　●コンパイル

ゲームじゃないのにいきなりトップの座におどり出てしまった『ディスクステーション創刊号』。お見事なことですほんとに。付録のソフトカタログの下半期TOP30でも、創刊準備号ががんばっているし。やっぱりみんな、一刻も早く新作ゲームを試してみたいんだね。この号は、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』、『ゼビウス』といった超話題作がぎっしり詰まっているのだ。そりゃあ買いたくなるのも無理はないよね。ディスクステーションの発売日は偶数月の8日(Mマガと同じだよ)。売り切れないうちにどうぞ！

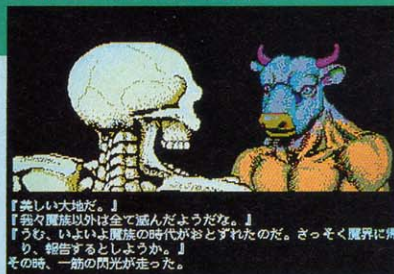
2 ラスト・ハルマゲドン

●RPG　●ブレイングレイ

『美しい大地だ。』
『我々魔族以外は全て滅んだようだな。』
『うむ、いよいよ魔族の時代がおとずれたのだ。さっそく魔界に
り、報告するとしようか。』
その時、一筋の閃光が走った。

本格派ロールプレイングとして発売前から話題沸騰の『ラスト・ハルマゲドン』が、やっぱりものすごい勢いで上がってきたぞ。いきなりの2位だものね、拍手拍手。

舞台は人類が滅亡した後の地球。そして主役はなんとモンスターで、敵がエイリアンとくればなんだかおぞましい感じがしちゃう。でもその数奇性が、かえってゲームを面白くしてるんだよね。お年玉で買おうって思っている人も多いんじゃないのかな。

さてさてこのすさまじい勢い、来月はどうなるのでしょうか。お楽しみに。

3 FMパナアミューズメントカートリッジ

●アプリケーション　●パナソフト

2ヵ月連続の5位から、3位へと着実な進歩をとげた『FMパナアミューズメントカートリッジ』。アプリケーションなのにこの人気っていうのはさすがだ。それに大先輩の『パナアミューズメントカートリッジ』も、ぎりぎりの30位でまだまだ健在なのです。たぶんこのFMPACも、これからしばらくTOP30に君臨することになるでしょう。

ゲームミュージックをただのBGMとしてだけじゃなくて、一人前の音楽として楽しむ人が増えてきているんだね。さてさて来月は、1位の座をねらい打ち、かな？

今月の注目ソフト

7位　めぞん一刻・完結篇

発売早々いきなり7位にはいってしまいました。さすがに幅広いファンを持つ『めぞん一刻』だ。それにこれが完結篇だから、あこがれの響子さんに会えるのもこれで最後なわけなのよね。やっぱりこれは買ってしまうよねえ。

TAKERU TOP10

『吉田工務店』が念願の1位を果たしました。やみつきになっちゃった人がいっぱいいるんだろうね。今月もおかげさまでMSXマガジンのソフトがTOP3の座を独占。新参者では『ぞわぞわーるど』がいきなりの6位に輝いてしまいました。9位の『第4のユニット2』、10位の『ザ・タックス』どちらもこれからがとっても楽しみなソフトだよね。お年玉を手に、タケルをのぞいてみてはいかが。

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格
1	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
2	ラドラの伝説	MSXマガジン	MSX、MSX2	2,000円(3.5D)
3	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
4	魔少女館	アイセル	MSX2	3,800円(3.5D)
5	ガイアの紋章	NCS	MSX2	4,800円(3.5D)
6	ぞわぞわーるど	MSXマガジン	MSX2	3,500円(3.5D)
7	麻雀狂時代Special	マイクロネット	MSX2	5,400円(3.5D)
8	新ベストナインプロ野球'87版	アスキー	MSX2	5,800円(3.5D)
9	第4のユニット2	データウエスト	MSX2	6,400円(3.5D)
10	ザ・タックス	MSXマガジン	MSX、MSX2	2,000円(3.5D)

●11月7日現在

4 マイト・アンド・マジック

●RPG ●スタークラフト

やったね。発売早々4位にランクインしてしまった『マイト・アンド・マジック』。発売日にお金をにぎりしめて、お店に駆けつけた人もいるんじゃないのかな。

含蓄のある壮大なストーリーが魅力的な、ロールプレイングゲームの秀作なのです。ストーリー展開が単純じゃないから、いろんなところで頭を悩ませられちゃう。そうこうしているうちに、気がついたら朝になってたりするかもね。

そんなこんなで、やり始めたら止まらなくなっちゃうこのゲーム、冬休みにぜひともおすすめしたいゲームなのです。来月も応援してあげましょう。

5 グレイテストドライバー

●アクション ●T&Eソフト

待ってたんだよね、こういうパースペクティブ、遠近法なレーシングゲーム。自分がハンドルを握ってるんだ、っていう感じのド迫力が魅力なのだ。

というわけで、疾風のごとく今月のTOP5にお目見えした『グレイテストドライバー』。本物のコックピットさながらの計器類が目の前にあるんだから、これはやはり燃えてしまいます。もちろん1人でプレイするもよし、2人でプレイするもよし、だよね。思わず体も一緒に動かしてしまいそうなこのアクションゲーム、折からのカーレース・ブームに乗って来月の成績やいかに？

読者が選ぶ TOP20

3ヵ月連続で1位だった激ペナがついに陥落。代わりにイースⅡがドカーンと1位の座へ。ディスクステーション創刊準備号は大活躍だね。シリーズものは号数を必ず明記してください。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	2	イースⅡ	日本ファルコム	1017
2	1	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	931
3	3	ハイドライド3	T&Eソフト	579
4	4	信長の野望・全国版	光栄	451
5	6	三國志	光栄	351
6	5	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	332
7	7	パロディウス	コナミ	315
8	8	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	263
9	9	イース	ソニー/日本ファルコム	229
10	10	グラディウスⅡ	コナミ	124
11	11	F-1スピリット	コナミ	112
12	11	アレスタ	コンパイル	111
13	14	抜忍伝説	ブレイン・グレイ	82
14	13	シャロム	コナミ	76
15	15	大戦略	マイクロキャビン	75
16	17	沙羅曼蛇	コナミ	72
17	18	ガンダーラ	エニックス	67
18	—	ラスト・ハルマゲドン	ブレイン・グレイ	66
19	—	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	66
20	16	ジーザス	ソニー/エニックス	64

●11月9日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本店DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-255-3111
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpulse	☎03-255-9785
西友COMICA西荻窪店	☎03-334-6311
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ	☎03-477-3343
ソフトクリエイト	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
ファーベル大泉OZ	☎03-978-4111
㈱西武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス 志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線 本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-634-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館	☎06-634-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館	☎06-634-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-634-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

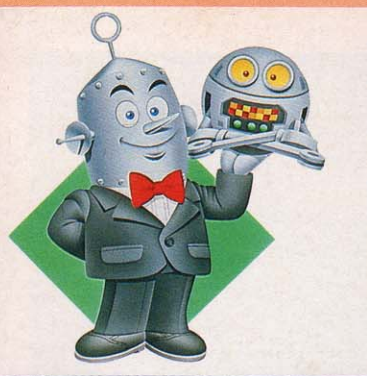
近畿

店名	電話
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

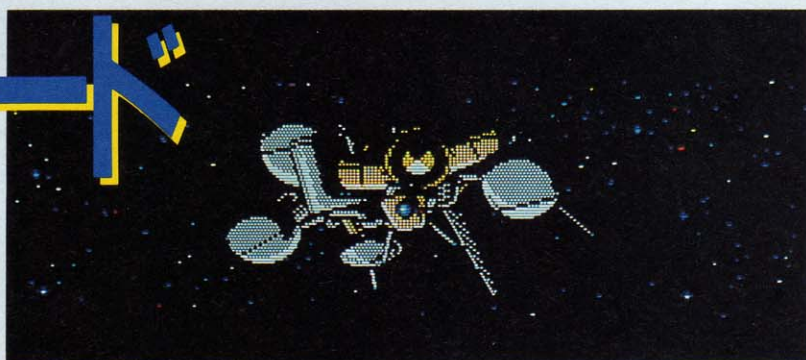
店名	電話
ダイイチパソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

さあ、今年もお正月の季節がまいりました。MSXニューソフトもたくさん出る時期です。お年玉で何のソフトを買おうかなー、と迷っている人も多いのでは。ココは、そんなキミに贈るコーナー。

サイオブレード
PSY-◎-BLADE

T&Eが久しぶりに放つアドベンチャー、『サイオブレード』。発売の前に、このゲームの内容のおさらいをしてみようではありませんか。これを読めば、どれだけすごいアドベンチャーなのかが、わかっちゃうのだ。

⬆救命艇キャサワリーが、セプテミウス2を捕捉。いったい船内で何が起きたのか。謎が謎をよぶ……。

新世代アドベンチャーだっ

プレイ中は映画を観ているよう！

⬆セプテミウス2の船体に亀裂が！ ラクーンにアクセスを試みるが、拒まれる。

⬇低温睡眠状態の乗組員を発見！ ふたりを早く蘇生させなければ。

➡船内に乗り込む8人。この先、調査団に何が待ち受けているのか。

本格派SFアドベンチャー登場！

10月号でも紹介したんだけど、ここでストーリーをもう一度。

21世紀後半、史上初の恒星間有人探査機となった〝セプテミウス2〞はへびつかい座バーナード星系での任務を終え、地球への帰途についた。

しかし、冥王星から200億キロの地点でセプテミウス2は外部からのコントロールが不能となり、メインコンピュータ〝ラクーン〞も不可解なメッセージを最後に通信を絶ってしまった……。

この異常事態に対し、地球側は8名の航宙エキスパートの派遣を決定。かくして調査団を乗せた救命艇〝キャサワリー〞はセプテミウス2を捕捉。船内調査を開始した。

そのころ、地上でも異常が起こっていた。ラクーンの設計者のシュルツ博士がカリブ海の小島に軟禁されているとの情報が入ったのだ。政府は博士救出のため、工作員を密かに潜入させた……。

お待たせいたしました

ようやく『サイオブレード』、発売です。いやー長かった。しかし待たせたそのぶんだけ、すごいSFアドベンチャーゲームになっているようですよ。

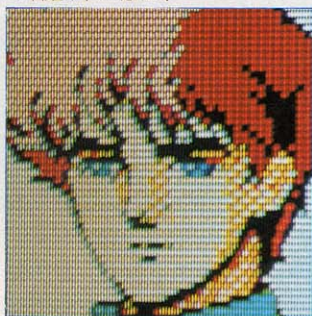
まず、左の画面を見てください。宇宙編の導入部分なんだけど、構図やテンポがじつに〝映画的〞。プレイヤーは映画を観ているかのよ

うな感覚でストーリーを進められるのだ。それだけではない。100シーンちかくもあるグラフィックにアニメーション処理がほどこされており、セリフに合わせて口を動かすのはもちろん、話しかけるとこちらに振り向いてくれたりする。つまり、キャラクターひとりひとりが画面内で"演技"しているわけ。こういう演出が気分を高めてくれるのだ。うれしい配慮だよね。

また、このゲームは探査機セプテミウス２を調査する"宇宙編"とシュルツ博士を捜す"地上編"にそれぞれ主人公がいる。このふたりが交互に活躍し、それぞれのドラマが絡み合いながら物語が進んでいく、と設定も凝っているんだ。

アドベンチャー
- ■T&Eソフト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月17日発売予定
- ■価格8,800円

宇宙編で活躍する仲間たち

事件の原因となったセプテミウス２の謎の故障。宇宙編で活躍する８人はこの船内を調査することが最初の目的となる。主人公のキースとともに、ドラマを盛り上げてくれる彼らもゲームを進めるうえで大事なキャラクターたちなのだ。さて、彼らの活躍や、いかに？

キース・マクダネル

宇宙編でプレイヤーが操る主人公。アメリカ国籍で、19歳という若さながら、M.I.T.を首席で卒業し、現在宇宙省特別航宙士。ま、一般諸民の私らと違って、超エリートなわけです。運動神経も抜群で、責任感も強い。ただ、やや優柔不断で女性と話すのが苦手だそうだ。

3人組ボクらです!

右から宇宙機械工学技師であり、元連邦陸軍のエースパイロットだったマイケル・ウォード。今回の任務のリーダーであり、宇宙省主席航宙士のローバート・グレン。キャサワリーのナビゲーターを務める航宙力学の専門家、ボブ・ハスラム。彼ら３人も宇宙省の超エリートなのだ。

地上編そしては……

ヒューイ・マークフィールド

地上編の主人公。連邦情報局工作員の24歳。ニューロコンピュータ"ラクーン"の主設計者であるブルーノ・シュルツがキューバ沖サウスハチェット島に捕われているとの情報を入手、博士の手がかりを探しに潜入。

猿のアレクちゃん

⬅ヒューイの仲間、ルイスの飼っているアレキサンダーという名のお猿さん。芸もできちゃうのよ。

■フルアニメーションするするする

何と言ってもこのゲーム最大のウリは、全編フルアニメーションっ!! ということ。たとえば、プレイヤーが時間を見る、タバコを喫う、という細かい動作をするときも、きちんとアニメーションしてくれる。映画のような演出に期待してほしい。

⬆ヒューイが仲間の工作員ルイスと出会うシーン。しかしこの後に……

これからどうなる!? そしてストーリーは続く…

地上編のヒューイは、相棒と共に敵に見つかって捕らえられてしまうのだ。危うしヒューイ！ でもこの先は自分の手でやってくださいね。だってこれはアドベンチャーなんですもの。どうやら博士の誘拐と、セプテミウス２で起こった事件は深く関係があるらしい。博士にいったい何が起こったのか。目の離せないゲームなのだ。

ティーンの三角関係がアブナイ!? ラブストーリー

きまぐれ オレンジ☆ロード

マンガやテレビアニメでおなじみの、あの"きまぐれオレンジ☆ロード"が、アドベンチャーゲームで登場だ。はたして、夏休みのあいだに何が起こるのか!?

⬅ポップなロゴのタイトル画面。写真は開発中のものです。

う～ん、青春してる!

週刊少年ジャンプに連載され、またテレビアニメでもおなじみのこの漫画、原作を知らない人のために、ちょっとストーリーの説明。

主人公の春日恭介は、カメラマンの父親と双子の妹、まなみとくるみと共に、何度も引っ越しをしていたのだ。とはいっても借金に苦しんでいたとか、そういうわけではもちろんない。なんと、春日一家は超能力家族だったからだ。

そんな家族を持つ恭介（もちろん彼も超能力者）が中学3年のときに引っ越してきた今の街で、一番最初に会った女のコ、鮎川まどかにひとめぼれ。しかしツッパリのまどかはしらんぷり。学校での評判もあまりよくない。でも恭介はだんだんまどかに思いを寄せるようになる……。さあ、この2人はこれからどうなってしまうのか!?

といいたいのだが、この物語はそうはいかない。まどかを慕う檜山ひかるが現われた。そして彼女が恭介にゾッコン！ というから、もう大変!! ひかるは積極的に恭介に迫る。フツーならひかるに目もくれず、まどか一途であろうはずの恭介が、まぁなんとも優柔不断！ まどかが好きだ、でもひかるも捨てがたい、と思ったか思わないか、2人の間で揺れ動く恭介。若さゆえの罪か、恭介は自分の心がわからないまま、中学、高校と青春時代を過ごしていく。

そして高校3年の夏、最後の夏休み。恭介は本当の気持ちを打ち明けることにしたのだが……。

このゲームは、夏休みが始まったところから始まる。ある日、田舎からおじいさんがやってきて、「もうすぐ春日家の特殊な能力が消えてしまう。だが、消さずにすむ方法があるのじゃ。それは、一刻も早く子孫を作ることなのだ」と言いはった。それを聞いた恭介は、この夏休みのあいだにまどかかひかるか、はっきり決めなければならないのだ。

原作とは違ったオリジナルストーリーなので、漫画を知ってる人も、そうでない人もめいっぱい楽しめるのだ。おまけにグラフィックもキレイで、まるで絵芝居を見ているような展開。これは一見の価値アリだ。アドベンチャーゲームが苦手な人でも素直に受け入れられそうなこのゲーム、買ってみては、どうかしら？

⬆ゲームはここ、恭介の部屋から始まる。さて、これからどうしようかなあー。

彼らがなにかを巻き起こす!?

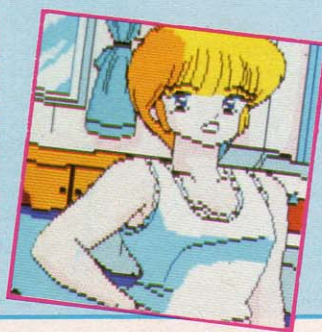
春田恭介

春日家の長男。生れながらにして超能力を使うことができるという、なんともウラヤマしい少年である。この夏休みはまどかにするか、ひかるにするか悩む毎日。しかし、この男だけがなぜモテる!?

鮎川まどか

恭介がこの街で最初に出会った女のコ。ルックスはいいけど、学校ではツッパッているため評判は良くない。しかし、恭介によってだんだん心を開いていく……。アバカブでアルバイトもしている。

檜山ひかる

まどかの妹分であり、恭介にめっぽうイカレている。積極的な行動力と、ちょっぴりセンチメンタルな心が、恭介の心を揺れ動かす。まどかとは事実上ライバルであるが、本人はあまり理解していない。

春日一弥

恭介のいとこ。まだ幼さがあるが、ちょっと背伸びをしているところがある。彼の超能力は強力で、恭介以上だ。このゲームでは彼がポイントとなるであろう。けっこうナマイキなんだけどね。

ああ青春!

⬆降り注ぐ太陽、輝く海。まさに夏!! いやー、みんな若々しくて、青春してるなぁ。

おっと あぶない!?

若さにあやまちはつきもの。でもさー、恭介ってあやまちの連続みたい。ひかると2人つきりで会っていると、まどかが通りかかったりして。運が悪いみたい。このままじゃ、2人とも「バイバイ!」ってなことになるかも。そろそろ決めなくてはならない。まどかにするか、それともひかるか。ええい、煮えきらない男だなあ!!

⬅おおー!? なんだこの怪しげなムードは。でも後ろには……。

⬇観覧車に乗って、まどかとデート。なにかを打ち明けるのかな? さて真相は。

⬆まどかの乗るブランコに、そっと手をそえる恭介。ほのぼのしてるね。

超能力者はつらいよ!?

今はもう冬だけど、ゲームでは夏まっ盛り! 海でエンジョイしたり、ディスコに行ったり(おいおい、高校生はダメなんじゃない?)して過ごすのだ。でも、現実逃避はダメ。遊んでいても恭介の頭の中は、まどかとひかるのことでいっぱいなんだから。そうそう、このゲームはコマンド選択方式になっていて、中央のメイン画面の横にそれぞれコマンドが表示される。そして、画面左下にあるのがサブ画面。ここには場所やアイテムが現われる。海なんかに行くときは、ちゃんとここに電車が表示されたりして、なんとも心ニクイのだ。

ストーリーを盛り上げてくれるものがいくつかあるので、ここで紹介しておこう。まずは登場人物。前のページに載せた4人のほかにも個性の強い人たちがたくさん現われる。重大発言した田舎のおじいちゃんや美少年ハンターの異名を持つ広瀬さゆり(恭介って美少年なのかなあ?)、そしていとこのあかね(こいつがクセモノ!)、そしてクラスメイトの小松や八田、あかねがアルバイトしている喫茶店アバカブのマスターなど、恭介を助けたりジャマしたりと、ところどころで活躍してくれる。うーん、なんか前途多難だなあ……。

そして、もうひとつは超能力だ。春日家に伝わる特殊能力なのだが、テレポーテーションやタイムスリップ、テレパシーを使い分け、恭介の行く手を阻むアクシデントをうまく乗り越えなければならない。おまけにその超能力、決してまどかやひかるたちに見られてはいけないんだから、困ったモンだ。ゲーム中ではいとこの一弥と力を合わせて(?)、なんてこともあるしね。持つべきものは、超能力ですね!? 具体的な超能力の使いかたとして考えられるものは、通学路から一瞬にして家に戻るとか、車を止めるとかだね。でもそれがじっさいにあるのかどうかは、キミがプレイして確かめてほしいのだ。

長いようで、アッという間に過ぎてしまうよね、夏休みって。それは恭介たちにとっても同じこと。宿題なんか放っておいて、時を惜しんでデートに励むのだ!! いつもはバカばっかりやってる恭介も、グッとキメるときはキメるのさ。それが男ってモンよ、ねっ!? そうですよ、超能力を使わなくったって、あのコのハートを射止めることができるんだよね。まどかを遊園地に誘ったり、誰もいない公園で、ふたりブランコに揺られたり……。うーん、いいムード。しかし、そんなときに限ってジャマ者が現われるんだよね。あーあ、世の中って、うまくいかないなぁ。

ちょっと簡単かもしれないけど、テンポよく進行するので、アキることなく一気に結末を迎えることができる。さあ、どうする恭介!!

⬆春日家の居間。ここでテレビを見るとゲームをセーブすることができるんだ。

あ、どうしようどうしようどうしようどうしよう

おっと、これはサービス! 偶然か、それとも……。恭介はなぜこんなところにいるのか、そして、着替えている女性は誰? でも、ちゃんと謝るんですよ、恭介クン。

いらっしゃいませ

⬆ヒゲがシブいマスターとまどか。たまにはここで熱いコーヒーでも飲みたいね。

⬆ひっそりと静まりかえった学校のクツ箱付近、やっぱり誰もいないのかなあ。

アドベンチャー
■マイクロキャビン
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定
■価格7,800円

サイコワールド

⬅このタイトル画面が表示されるようすはかなりスゴイ。

あっと驚くなめらかスクロールをいとも簡単にやってのけたのが、この『サイコワールド』。超能力を駆使して、モンスターの魔の手から妹を救いだせ！

愛する妹のため、お姉さんはガンバります！

⬆この女の子が主人公のルシア。こんなカワイイ子が超能力をビシバシ使って大活躍するのだ。

ルシアの大冒険だ

まずは先月号の記事の訂正から。主人公である双子の姉妹の名前を、〝バレリーとトーリー〟と書きましたが、〝ルシアとセシル〟に変更されました。詳しいゲームストーリーについては下を見てくださいね。

それでは本題に入ろう。このゲームは、妹をさらわれた主人公のルシアが、超能力を駆使してモンスターどもと戦って、最終的に妹を救い出すことが目的だ。面数は前半が5、後半が3の全8ワールド。各面ともいろいろなトラップはあるわ、複雑なつながりになっているわで苦しめられること間違いなしだ。

ルシアの唯一の武器は超能力の念波砲。初めのうちは使える念力の種類は少なく、威力も弱い。しかし、ボスキャラを倒したり、特定のアイテムを取ったりしていくうちにどんどんレベルアップしていく仕組みになっているのだ。場所によっては、特定の超能力を使用しないと進めなくなることもあるので気をつけよう。

デモで見るストーリー！

このソフトのすごいところは、なにもスクロールだけに限ったわけじゃない。軽快なBGMに乗った、美しいオープニングデモにもドッキリさせられちゃうのだ。このデモさえ見れば、ゲームストーリーがバッチリ理解できる！　というワケで、誌上で特別大公開しちゃいます。さあ、みなさん、Mマガ名作劇場の始まりです。とくとご覧あれ〜っ！

⬆19XX年、大自然に囲まれたなかに、超能力を研究するESP研究所があった。

⬆この人が所長のナビック博士。超能力研究の第一人者。ちょっとコワイ顔してるね。

⬅双子の姉妹ルシアとセシル。博士のもとで仲よく助手をしていた。だが……。

⬆ある日突然、研究所の一部で爆発事故が発生した！

➡「たいへんだ、今の爆発のすきにセシルがモンスターにさらわれた〜！」

⬆「セシルを助けられるのはキミしかいない！」。ルシアは超能力増幅装置を渡された。

➡最愛の妹セシルをさらわれたルシアは、怒りの炎を燃やして立ち上がる。

⬆「セシル、待っていてね」。ルシアは、ひとりでモンスターに闘いを挑んだのであった。

いくわよ〜！

なめらかな動きの秘密

さて、先月号で横スクロールがすごい！　と書いたら、「なぜすごいことなのか」とか「どうしてできるのか」という質問があったので答えておこう。MSX2は縦方向スクロールは得意なんだけど横方向は苦手で、ソフトのほうでやらなければならない。そこで、画面位置を補正するセットアジャスト機能を利用するという手がでてくる。

しかしその手を使うと画面全体が動いてしまい、はしのほうのガタつきが見えてしまう。そこで走査線割り込みという技を使い、別別に用意したスクロール面とステイタス面を合成表示しているのだ。これでスクロール面のみを動かせばよいことになる。また、はしのガタつきは上にスプライトを置いて隠してしまうことで解決している。美しさの陰に苦労があるのだ。

アクション
■ヘルツ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月16日発売予定・FMPAC対応
■価格6,800円

ワールド1

野原

最初のワールドはホノボノとした雰囲気。心もウキウキ……と思いきや、先に進むにつれてどんよりとした雲が広がって、あたりを闇のなかへ引きずりこんでいく。あたかもこれから起こる恐ろしい出来事を予告するかのように……。きゃ〜、スリリング！

マップは単調な一本道。敵の攻撃やトラップもたいしたことはないので、サクッとクリアーしよう。

⬆ここは序盤戦。川に落ちると水に流されるので気をつけて渡ろうね。

⬆ニョキニョキッと伸びてくる根っこが武器の中ボス。足もとに注意しろ！

⬆空がだんだん暗〜くなってきた。いまにも雨が降りだしそうな感じだね。

⬅でた〜！　ボスは三つ首の怪獣だ。口を開いたときに念波砲を打ちこめ！

ワールド2

熔岩地帯

ワールド１とはうって変わってうす気味悪い感じがするステージ。暗〜い洞くつのなかで赤々とした熔岩がドクドクと流れているのがいかにも熱そうだ。この面からはワープゾーンが登場して、マップのつながりをより複雑にしている。また、敵キャラも火の玉を四方八方にまきちらしてくるようなアブナイやつが出てくるなど、難易度が格段にアップしているぞ。

⬆火の玉をまきちらしてくるイヤな敵。相手にしないでドンドン進んじゃえ。

⬆流れる岩の上に飛び乗りながら進まなければならない。落ちたらアツイぞ。

⬆ルシアの行く手をはばむ大蛇が登場。どうすれば通り抜けられるのかな？

➡ボスはでっかいモグラ。敵の出してくる光線の上に乗っかって攻撃しろ！

ワールド3

氷河地帯

熱〜い熔岩のなかを抜けると、そこはツメタイ氷の海。いきなりこんな温度差の激しいところに来たら、思いっきり体調をくずしちゃいそう。でも、ルシアは負けません。ツルツルすべる床や逆にとがった痛そうなつららなど、よりきびしさを増した障害物を乗りこえてボスキャラのもとへ一直線！

⬆あららら、勝手にすべっちゃうよ〜。ジャンプのタイミングに気をつけよう。

⬆飛び降りてみたら、下にはトゲトゲが……。こんなのヒドイよ、まったく。

⬆あら行き止まりだ、と思ったら、念波砲で溶かせるところがあったのね。

⬇この面のボス、ホワイトドラゴンはムチャクチャ強い。弱点はどこに？

ワールド4

密林地帯

うす暗く、ジメジメしたジャングルのなかには恐ろしい魔物の気配がいっぱい！　さらに複雑にからみ合った木の枝や毒の沼、乗っかるとくずれるキノコなどトラップもこれまたいっぱい！　こんなところ、早く脱出したいよー。

⬆うっそうとしたジャングルのなかに、なぜか遺跡が！　なにを意味するのか？

ワールド5

邪神の遺跡

これまでは自然のなかが舞台だったけど、この面は人工的な遺跡のなかで展開される。よってトラップも一層複雑になった感じで、なかなか思うように進めないのだ。ここをクリアーすれば前半戦終了、気を引きしめてとりかかれっ！

⬆だれがいつ、どんな目的で造ったのかわからない遺跡群。壊せる壁があるぞ。

ああ、懐かしのゲームたちよ、今ここに

コナミゲームコレクション

Vol.3 Vol.4

はーい、オ・マ・タ・セッ♡　Vol.1、Vol.2に続いて今度の『コナミゲームコレクション』Vol.3とVol.4は、コナミがもっとも得意とするシューティングをはじめ、大好評のスポーツシリーズの第2弾も入っているお買い得版なの。コナミファン、注目！

Vol.3 シューティングシリーズ

ツインビー

バビューン

⬆MSX版にはアーケード版になかった新キャラ、〝シットルケ〟がいるんだよーん。

コナミの金字塔です

先月の予告どおり、『コナミゲームコレクション』の第3弾、第4弾の登場なのだよ。しかし、本当にコナミってたくさんのMSXソフトを出しているんですよねえ。しかもそのほとんどが、今出しても売れそうなおもしろいものばかり。この、〝おもしろい〟ってトコ、ポイントね。古くたって、いいものはいつまでもいい。今こそこの精神が、見直される時期なのです。

さて、今月紹介するのはVol.3の『シューティングシリーズ』と、Vol.4の『スポーツシリーズⅡ』のふたつなのだ。

まず、Vol.3のシューティングシリーズ。ここは、コナミのもっともお得意とするシューティングたちが入っているぞっ。最初に紹介するのは、ゲームセンターでおなじみの『ツインビー』。2人同時プレイができるので、ワイワイ遊べるのが魅力。でも、パワーアップするためにベルの取り合いになることもしばしば。相棒の性格を知るにはもってこいのゲームではあったね。友達減るぞー(?)。

お次は、『スーパーコブラ』。うわー懐かしいなあ。はるか昔、ゲームセンターにあったゲームだ。コナミの横スクロールシューティングは、ここらへんが原点なのかもしれない。そしてパワーアップものの原点は、この『スカイジャガー』あたりでは。自機がパワーアップして強くなっていく快感を初めて味わえたソフトだった。それに当時、MSXで『ゼビウス』のような縦スクロールものがなかったので(そういう時代があったんですよ)、これが発売されたときは驚きました。「コナミはMSXの限界を越えた！」なんて言われてたのだ。

そして『タイムパイロット』。これもゲームセンターからの移植。なめらかな8方向スクロールがやる気をそそるゲームなのでした。

スーパーコブラ

⬆地上ミサイルとUFOの攻撃がやけにキビしい。山田カメラマンのオススメです。

スカイジャガー

⬆各シーンの終わりに現われるボスキャラを見るためにがんばる人も多かった。

タイムパイロット

⬆ゲームセンターでよくやったっけ。と言ったあなたは、もう古い人です。

ネメシス

➡これがMSXオリジナルの骨のステージ。ユーザーはこれを見て狂喜した。⬆タイトルなんかも、レーザーがピュンピュン飛んできてカッコいいぞ。

今でも遊べる

海外バージョンなのさ

そして、シューティングシリーズの最後に紹介いたしますのが、あの名作『ネメシス』。えっ、ご存じない。こりゃまたしつれー……ではない。じゃ、『グラディウス』って言えばわかるかな？　じつは、ネメシスというのはグラディウスの外国での名前。海の向こうの国々ではこちらの名前で通っているのです。その証拠に、カートリッジの上のほうや、パッケージを良く見ると〝NEMESIS〞って書いてあるのだ。いやー、MSXって国際的なパソコンなんだなー。

また、この『コナミゲームコレクション』、ただ昔のゲームを集めただけと思ったら大マチガイ。なんと、SCC対応ソフトなのだ！　その方法、『スナッチャー』の専用

⬆いかにもレーザー！　という感じの長さが私たちの心をとらえて離さないのだ。

サウンドカートリッジをつけるだけ。『スナッチャー』も手に入れないといけないのはチト苦しいが、その分これだけの迫力のあるBGMがキミの家で聞けるわけだからそこらへんは許してあげようではないか。

SCCは本来、業務用のグラディウスなどで使われた、コナミ特製PSGの技術を受け継いで作られたもの。つまりネメシスなどは業務用とそっくりのBGMが聞けるのだ。コナミファンなら見逃せないぞ。

Vol.4 スポーツシリーズII

コナミのピンポン

⬆ドライブ、カット、スマッシュ。このテンポの良さが気持ちいい秀作ソフト。

ハイパーオリンピックII

⬆110メートルハードル、ヤリ投げ、走り高跳び、地獄の1,500メートルを収録。

ハイパースポーツ3

⬆写真のカーリングをはじめ、自転車競技、三段跳び、棒高跳びが入ってるのだ。

コナミのサッカー

⬆キング・オブ・スポーツ、それがサッカー。ブラジルの個人プレイが私は好き。

コナミのゴルフ

⬆親子のんびりMSXでゴルフ。こういうのも、たまにはよろしいんじゃーない？

こちらもお忘れなくね

続いてVol.4は『スポーツシリーズII』。Vol.2の『スポーツシリーズI』とあわせて持っていたいひとつ。

いやー、スポーツものって、やっぱりいいね。地味なんだけど、奥が深い。相対的にみると、一番飽きがこないジャンルではないだろうか、スポーツものって。

たとえば、『コナミのピンポン』。編集部なんかでも未だに遊んでいる人がいる。妙に遊んでしまうのだ。

それと、ロス五輪のときに発表され人気をよんだ『ハイパーオリンピックII』。パワーよりもタイミングが重視の『ハイパースポーツ3』もある。何とこれ、自転車競技が入っているのだ。橋本聖子の活躍を4年前に予見していたのか？『コナミのサッカー』、『コナミのゴルフ』もおススメ。2人で遊べるって、スポーツものの特権なのさっ。とくにコナミのサッカーは試合時間やオフサイドの有無も設定できて、とてもエキサイティングだぞ。

アクション
■コナミ
■MSX・2DD
■ビデオRAM16K
■メインRAM64K
■12月5日発売
■価格4,800円

地球の運命が、キミの指にかかってる!

バランス・オブ・パワー

BALANCE of POWER
Geopolitics in the Nuclear Age
by Chris Crawford
Presented by ASCII
Japanese version by Naota Ishikawa
Balance of Power is a trademark
of Mindscope, Inc.
Copyright © 1985 Chris Crawford.
All Rights Reserved.

ゲームを始める　ゲームの再開

➡"Geopolitics"とは地理的政治的要因の組み合わせのコトです。

キミは、アメリカ大統領かソビエト共産党書記長になり、世界を治めていくことが要求される。どっちを選ぶ?　アメリカ?　OK。とりあえず、キミはブッシュだ。おちついて、新政策をすすめていってほしい。

米国　ソ連　政策　情勢　国情報
1986
米国側強　ソ連側弱　米国側弱　ソ連側強
米国とソ連の影響圏とその度合

⬆初級者用、中級者用、上級者用、そして悪夢のレベルと、段々複雑に難しくなっていく。

拝啓　大統領閣下ドノ

このタビは、アメリカ合衆国大統領にゴ就任おめでとうございました。さっそくですが、閣下、ワタクシ、執務室を代表しまして、ここに『バランス・オブ・パワー』という政策決定支援機器をお持ちしました。

これは、ホワイトハウスと合衆国のすべての政府機関を直結する端末装置のひとつです。情報各機関に集められたデータを閲覧し、経済・外交問題に関する政策の指示をすることができます。

一日も早く、この端末を使いこなし、世界を運営する指導者になられてください。それでは、声を高らかに、叫ばせていただきます……ぐわんばれー!

と、このような手紙が、マニュアルにふくまれている。『バランス・オブ・パワー』は、1985年、アメリカに登場した、世界戦略を扱うシミュレーションゲームだ。

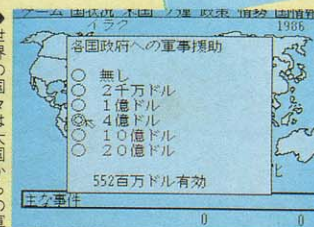
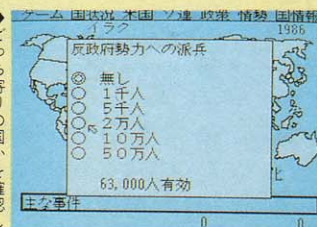
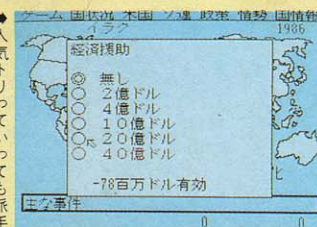
しかし、"戦略"といっても、戦争をおこしてはいけないところが、今までの"ウォーゲーム"と違うところだ。一旦戦争に突入すると、その場でゲームは終了し、両者ともが敗北者になってしまう。その意味では、第2次世界大戦後の世の中をそのまま取り込んだゲームといえる。核兵器のボタンが押される瞬間を避けるためのゲームが、この『バランス・オブ・パワー』。そこには、"現実"という名のBGMが終始流れている。

画面には、地図が出てくるだけで、ゲームのためのマス目は何ひとつない。部隊を表わすようなコマを使うこともない。プレイヤーは戦争を行なわずに、勢力を増やしていってほしい。情報から判断される指示だけが、頼りのセカイだ。

policy

何ごとにも根回しが大切だ!

1986
イラク
トップメニューへ戻る
各国政府への軍事援助
反政府勢力への援助
各国政府への派兵
反政府勢力への派兵
経済援助
非安定化工作
条約の締結
外交的圧力
クーデター　革命
主な事件

➡"非安定化工作"では、スパイを使って行なう政策を決定。"外交関係の断絶"から"核による防衛協定"まで6段階。

必要な情報を手に入れたら、いよいよ政策を決定する。政策を行なう国を選択し、メニューバーの"政策"を選択。レベルによって、選べる政策が限られてくるが(赤い文字の表示は、その時点では選択できない)、その範囲の中でバランスよく動かしていかなければならない。

また、このゲームには3種類の反政府勢力がいて、テロリスト、ゲリラ、反乱軍と、それぞれ程度が大きくなる。革命がおこりそうな国を選んで、政府を転覆させようとするとき、反乱の程度によって、輸送可能な援助量がきまるのだが、武器を送りたい国の隣の国にキミの軍隊が配置されていないと、武器の輸送はできない。たとえば、ニカラグアのコントラに武器を送るには、ホンジュラスかパナマにキミの軍が置かれていなければならない。

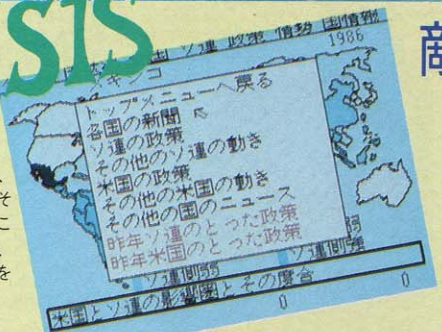
その他、条約の締結で他国と自国の関係を深めることも可能。ケントーをいのる!

➡世界の国々は大国からの軍隊の配備に非常に敏感です。

➡どっち寄りの国かを確認しカナメとなる国をおさえる。

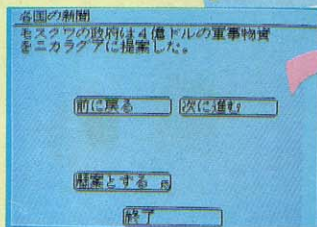
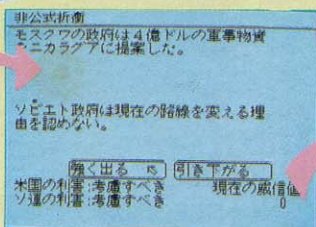
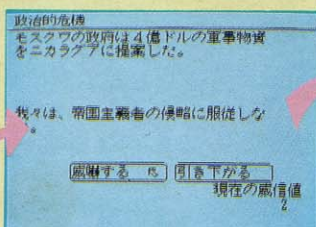
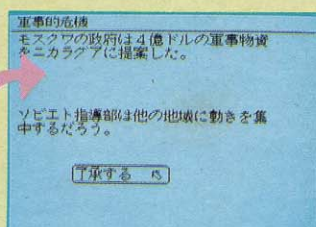
➡人気トりっていっても派手な行動は控えましょう。

Crisis

➡国を選んでから、この項目を選ぶとその国の新聞を読むことができる。では、ニカラグアの新聞を選んでみよう！

敵国とのキャッチボールだ！

さて、ゲームのダイゴミ！　〝危機〟への対応はすべてここに集結される。

まず、いたずらに〝危機〟を招きよせるような政策をとってはならない。相手がたの影響力が強い国に対して、その相手が困るような政策をとると、撤回するつもりがない〝抗議〟をしてくる。この場合、政策を変えない限り、核戦争を招いてしまう恐れがある。相手がたが必ず〝抗議〟を行なってくるような政策をとっても無駄になるだけだ。

こちらが、相手がたの政策に〝抗議〟するときも、同じ。相手が撤回の意志のない政策に対しては〝抗議〟をしてはいけない。〝威信〟がドンドン減っていってしまう。そして、そして……BOMB！

⬆ニカラグアはどっち寄りの国だったっけかな、威信はどれくらいあったかな？

⬆〝非公式折衝〟の段階では、引き下がったとしても威信が下がることはない。

⬆うっ、〝政治的危機〟になってしまった……。でも、ボク、がんばる！

⬆がんばってヨカッタ。ソビエトが手をひき、ボクらの威信も少しあがる。

〝威信〟をタカめて！

このゲームを進めるにあたってカギとなってくるのが、〝威信〟という数値。これは、このゲームのために作り出されたモノで、世界中の国からプレイヤーがどのように思われているかということを表わした、いわば人気得表数。８年間、戦争を行なわずに地球を治め、かつ、この数値が相手より高かったプレイヤーが勝利者になる。

まず、最初にやるべきことは、情報の把握。それぞれの国をチェックして、その国がアメリカの味方か、ソ連の味方かを知っておくことが必要。そして、スウェーデンのような中立国には援助を送って、味方につけてしまえば、ラッキー。また、アメリカともソ連とも仲の悪い国には、その国の反政府軍に自国の兵士を派兵し、相手よりも先に占領してしまえれば、ハッピー(そんな、簡単にはいきませんが)。

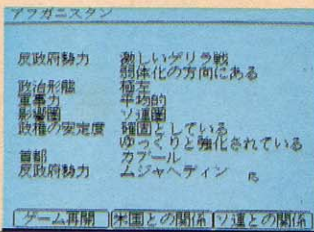
しかし、こうやって慎重に攻めても、ナカナカ勝てないのが現状。守りのほうもしっかり押さえたい。たとえばフィリピンのようにアメリカ寄りでいながら、そのままほうっておくと革命がおきてしまう国には、軍事援助や派兵をしておく。国を支えてあげるわけだ。また、経済的に貧しい国や、政権交代によってクーデターが起こりやすい国にも、援助をおこたらないことが大事だね。

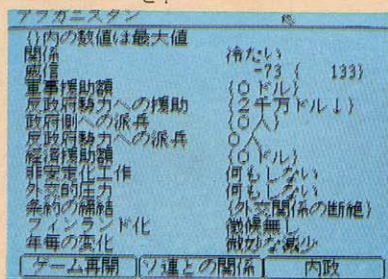
このような〝攻め〟、〝守り〟のほかに、〝ソ連の政策への対応〟も求められる。たとえば、〝ソ連がハノイの支援をする〟という政策をとってきたら、どうするか……ベトナムはソ連の友好国だから、ヘタに文句をつけたりして介入すると、後で痛い目にあうから、おとなしくしているのが無難。ではスウェーデンのような中立国に、ソビエトが派兵してきたらどうする？

それぞれの判断が、すべてキミの手にかかり、その判断が国全体の〝威信〟に影響し、ひいては世界の運命を左右する。細心の注意と戦略が要求される複雑さと緊張感にあふれたゲームだ。

シミュレーション
- ■アスキー
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月発売予定
- ■価格12,800円

情報も大切です

何はなくても情報です。一番大事な画面といえるのが、ここ。チェックをおざなりにすると、雲をつかむようなゲームになってしまう。その国の自国との関係、相手国との関係が、〝密接〟なのか〝近い〟のか、〝遠い〟のか〝冷たい〟のか、〝熱い〟のか〝最近疎遠で困ってる〟のか（オイ、しっかりしろ！）確かめておくこと。アメリカの立場からいうと、〝ソ連とも、遠くて、アメリカとは冷たい〟国が結構アナバだったりする。今ならこちらに引き込めるかも！　と、決断するべき！　人間だってそうでしょ。ライバルの男にメッポウほれてしまっている女の子と、ボクには気はなさそうだけど、でもライバルのあいつにもそっけないぞっていう女の子では、どちらに見込みがあるか。いわずと知れてるわけだ。その意味では、相手国との交渉でも同じ。ねばるか、引き下がるかのバランスは、日常においての人間関係のシミュレーションにもなってくれる。うまくアプローチして、徐々に徐々に、関係を熱くしていくんだ。万全の対策を！

⬆反乱軍を支持するためにはその隣の国に自分の軍隊を配備することも忘れずに。

➡〝フィンランド化〟というのは、中立国でありながら、大国の影響下にいる状態をさす。友好国がない現象。

日本物産株式会社謹製のシューティング

テラクレスタ

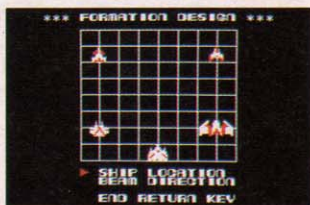
テラクレスタがゲームセンターにあったのは約3年前のこと。実はこれ、"ムーンクレスタ"というゲームをバージョンアップした作品なのだ。今度はフォーメーションデザイン機能付きでMSX2版に登場だ!!

➡5機がフォーメーションすると、自分を見失うことがよくあるよね。

地球奪回組織なのだ

宇宙世紀、地球人は宇宙魔王マンドラーと手下の巨獣群の侵略によって、棲息圏が海底だけになっていた。輝く太陽と緑の大地、広大な海洋を取り戻すため地球人は地球奪回組織(テラクレスタ)を結成、極秘のうちに高性能戦闘攻撃機ウイングギャリバーを開発する。

さて、これからがプレイヤーの出番。発進するのは1号機、基本となる機体だ。そのままでは攻撃力が小さく弱いが、組織が極秘のうちに設置した、地上の格納庫を破壊しパーツと合体することで、攻撃と防衛能力が増大するという仕組みである。味方パーツは2号機から5号機まであり、それぞれが優れた能力を発揮するのだ。

そしてこのテラクレスタ、一番の特徴は合体したパーツを1号機から分離させ、フォーメーション攻撃ができるということ。しかも合体しているパーツ数によって、フォーメーション攻撃の形態が変化する。また、MSX2版ではフォーメーションデザイン機能がついて、5機合体時の各パーツの攻撃位置と、それらが発射するビームの方向を自由に設定できるのだ。

⬆これがオリジナルのフォーメーション。自分の好みで5機が配置できてしまう。

合体〜フォーメーション攻撃〜

各パーツの格納庫は、自機が接近すると地下から出現する。その格納庫に書いてある数字の部分を撃てばパーツが発進、それを回収すれば合体機となるのだ。

左下の写真は2号機の格納庫を破壊したところ。格納庫がある周辺では、敵の攻撃も激しいことが多いから注意が必要だ。無事に合体、ムーンフォーメーション攻撃の場面が右下。なお、今回は開発中のROMの画面なので敵キャラの色は白っぽいものが多いけど、ニチブツさんはちゃんと色を付けてくれると言ってたぞ。

⬆格納庫を破壊、2号機が出てきた。迫りくる敵を攻撃しつつ、合体せよ。

⬆洗剤からフロッピーまで作る会社でもマークに使っている三日月形ビーム。

火の鳥 5機合体

⬆これが火の鳥。と言ってもガッチャマンや我王が中に入っているわけではない。

⬆火の鳥から8秒後、見事に消火(?)。くれぐれも火事には気を付けよう。

無敵の合体、火の鳥

火の鳥になるには全部のパーツが合体すればOK。順番はどうでもいいからとにかくパーツを集めよう。5機全部が合体した直後、8秒間だけ火の鳥となる。

フォーメーション攻撃は4種類。2機が平行に並んでビームを三日月形に発射するのはムーンフォーメーション、4機がひし形に位置してビームを回転発射するサイクロンフォーメーションなどいずれも敵に対して強力なダメージが与えられる。しかしフォーメーション攻撃ができるのは味方パーツを格納庫から奪って合体するごとに3回まで。それも1回8秒と時間は短い。だからイザというとき以外は使わないようにしよう。

ここで気になるのは戦うフィールド。もちろん地球なのだが、宇宙魔王の悪の手によって地上には要塞や反射砲、空中では重機動メカや母艦が待ち受けている。BGMはFMPACと対応だから、ゲーセン版に負けない音が楽しめるぞ。

⬆大型母艦ダイコンを攻撃。他にも中型母艦や宇宙魔王マンドラーが出てくるぞ。

シューティング
■日本物産
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月下旬発売予定
■価格6,800円

死霊戦線2

↑このページで使用している写真は全て開発中のものです。

他機種よりMSXでの発売が先行して大人気を得た『死霊戦線』。その第2作目は舞台を大都市に移し原発の恐怖をも巻き込んでの登場だ。キャラクターやマップの種類が増え無用な消耗戦はなくなったぞ！

大都市はパニック状態

大規模な都市改造が行なわれたニュータウン、サン・ドラド。そこに建造された原子力発電所が工事未完成のまま運転を開始した直後、原発は謎の一団に襲われ、占領されてしまう。一帯はパニック状態となるが、全ての逃げ道は閉ざされ、サン・ドラドはいつ爆破されるかわからない原発と共に本土から切り放される。

軍と警察は救助活動を続けるが未知のクリーチャーの群れが出現したことにより、超能力特殊攻撃部隊S-SWATの出動を要請した。

という具合にストーリーは始まる。主人公は前作同様S-SWAT唯一の女性隊員ライラ。クリーチャーの出現と原発ハイジャックのタイミングが良すぎることや、以前チャイニーズ・ヒルで起きた悪夢などから考えてみると、どうやら誰かの手で現世と異世界を繋ぐ"黄泉路"が意図的に開かれたらしい。そしてそれは街を襲った謎の一団と関係がありそうだ。ライラを含むS-SWATの5人は事件の真相を突きとめるための部隊を散開させ、単独行動に移った。

↑話をしなけりゃ始まらないのよね。

かなり洗練された展開

プレイヤーはライラとなって行動し、情報収集と戦闘を繰り返しながら最終的に"黄泉路"を封印しなければならない。

情報は救出した生存者や手に入れたアイテムなどから得られる。戦闘シーンは前作と違ってマップがそのまま背景となる。そして無駄な戦いを避けるためクリーチャーが特定の場所にのみ登場する。そのおかげでかなり煩わしさが消え、緊張感や臨場感が豊かになったね。

基本的にRPGタイプのアクションゲームではあるが、ストーリー性も深いためいろいろな角度から楽しめるぞ。ライラと同じ境遇に生まれながら邪悪な道にしか進めなかった第2の主人公に注目！

街はもうめちゃくちゃ

ややっ!?

ああっ、こんなところにもいたのねっ、てな具合で救助活動に精を出そう。情報収集はとにかく大切です。

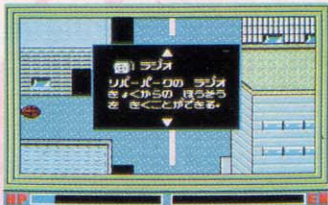
街のはずれまで来ると、このとおり橋は壊された状態！大都市とは思いのほかモロいものなのだ。

アクションRPG
■ビクター音楽産業
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定
■価格7,800円

強行突破しろっ!!

げげっ、見るからに醜いクリーチャー！じゃーねと言って帰るわけにもいかない。相手の動きをよんで出口へまっしぐら、ということもできるね。ちと情けない手だけど。

アイテムは身を助ける

ゲームを進める途中で、数々のアイテムが手に入る。戦闘に必要となる武器などはもちろんだが、今回はそれよりもクリーチャーの存在を探知するレーダーや各種ボディアーマーなどの戦術的な意味を持ったアイテムに重点を置いている。比較的初期にラジオが手に入るんだけど、じつはニュースだって大切な情報源。アイテムはみんな利用価値があるぞ。

前作のすべてをスケールアップして登場!!

エグザイルII

完結編

⬅アクションシーンもスリリングでになり楽しめるのだ。

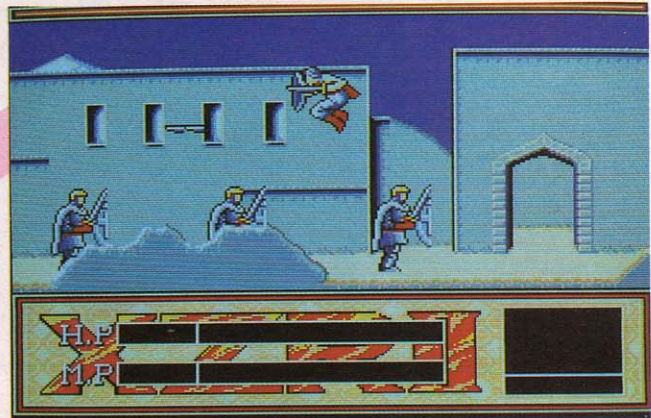
前作『エグザイル』に待望の続編が登場。アクションとRPGが独立していたシステムを受け継ぎつつ、ストーリー、操作性などすべてがパワーアップしたぞ。

新たな冒険の始まり

アクションと、RPGがほど良くミックスされた人気のゲーム、『エグザイル』の続編がついに登場だ。今回は完結編なので、サドラーの活躍もこれが最後なんだよね。

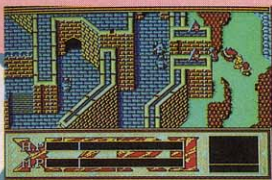
では、〝II〟の紹介をする前に、前作のストーリーを。舞台は中世ペルシア。当時、イスラム教世界であったこの地には、正統のスンニ派、異端のシーア派に分かれたイスラム教が互いに敵対しあっていた。そこで異端派の暗殺集団のアサシンは正統派との争いに決着をつけるべく、勇者サドラーに正統派カリフの暗殺を命じたのだった。

その任務を終えたサドラーは、さらにアラーの啓示を受け、20世紀末の世界終末を救うために二大超大国の指導者暗殺を遂行。役目を果たし、故郷へ帰っていった。

と、ここまでが前作。今回は、アサシンの首領となったサドラーが、イスラム世界に迫る十字軍を相手に、ふたたび4人をひきつれて世界各地を駆けめぐるのだ。そして両国の指導者暗殺により、二大国支配の終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者とは……。過去から未来までつながる壮大なストーリーに、プレイヤーがのめりこむこと間違いなしの、期待させてくれる1本なのだ。

また、RPGとしてのシナリオの完成度もさることながら、アクションゲームとしても十分通用するほどの出来なのもすごい。アクションRPGをやってみたいのなら、この冬は絶対、『エグザイルII』だ。

アクション、ロールプレイング

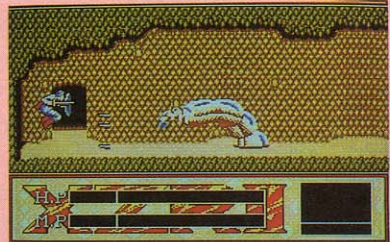
- ■日本テレネット
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■12月下旬発売予定
- ■**価格8,800円**

操作性をUPしたRPGシーン

⬅ソロモンの神殿にはユーグ・ド・ペインが。

⬅前作よりもスピーディーな展開を味わえる。

何といっても前作より格段に進歩したのが、操作性。たとえば、プレイヤーは障害物に半キャラ分ずれていても、自動的によけていってくれるようになっている。スムーズに進めるのがウレシイ気くばりなのだ。また、上下左右へのスクロールが非常に速い。イライラしないわけ。

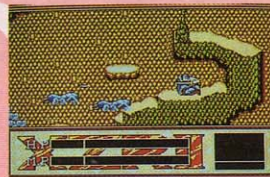
より迫力あるアクションシーン

そして、ゲームの見せ場でもあるアクションシーンも大幅に改善されている。第一に、マップの広さ。そしてMSX2ならではの美しいグラフィックが、なんとスムーズに高速横スクロールしてしまう。これは絶対に注目だ。重ね合わせ処理も完全に再現され、リアルな戦闘シーンを楽しむことができるぞ。チラツキのない、きれいなスクロールもとにかく必見。

そして、ボスキャラの大きさ。写真を見てくれればわかるけど、こんな大きなキャラが画面をところ狭しと動き回るのだ。攻撃方法もボスごとにすべて違うという凝りよう。前作で使えた、魔法やアイテムも健在だ。

⬅地面からいきなり飛び出す敵

マップに隠された数々の謎

➡ここのオアシスに隠された秘密とは……?

ストーリーの奥の深さも『エグザイルII』ならでは。マップを歩いていると、石柱やオアシスなどのさまざまな謎が。街の人々からの情報や、アイテムの売買も必要なのだ。全6面に仕掛けられたイベントも多彩だ。

⬅アクション性が前よりも高くなったのだ。

⬅会話はビジュアルシーンの中で行なわれる。

待望の"ファミスタ"がついに登場!!

プロ野球

ファミリースタジアム(仮称)

なんと、MSX版"ファミスタ"の発売が決定した。以前からそれらしいウワサも飛びかっているようだが、百聞は一見にしかず！　今はここまでできている!!

⬆マウンドとバッターボックスの足場の土がなかなかリアル！　選手は今開発中ですよ。

春から縁起がいいわい

「おー、とうとうか！」という声が聞こえてきそうだ。ナムコの代表作ともいえる『プロ野球ファミリースタジアム』がMSXに移植されるのだ。もうみんなも知っているとおり、この"ファミスタ"はファミコン版で発売された大ヒット作。その後PCエンジンやアーケード版に移植された。最近はパソコン版も出て、どれも人気を博している。オリジナルであるファミコン版も、年末に"ファミスタ'88"が発売される予定だ。その不朽の名作が、MSXでお目見得するというわけだ。

で、MSXの"ファミスタ"はいったいどのようなものになるのか、はっきり決まっていないところもあるが、順に報告していこう。

基本的なシステム、操作は従来のファミスタと変わらないようだ。しかし、ゲームのモードは1人プレイ、2人プレイ、ウォッチモードのほか、ペナントモードがつくようだ。これは数あるチームからいくつか選び、実際のペナントレースのように130試合を消化して総合優勝を決めるというものである。

⬆スコアボードはこんなカンジになります。どうやらここはドーム球場ですね。

次は気になるチーム数。これもはっきりしていないが、少なくとも18チームはあるようだ。ナムコのキャラクターが名を連ねる"ナムコスターズ"やパワフルな"メジャーリーガーズ"のほか、選手全員が女のコのチームなんていうのも入る予定になっている。

⬆ワーワー！　と喚声が聞こえてきそう。ホームランかな？　球場は超満員です。

⬆一番上の文字は球団名のようです。お、20球団もある！　これは楽しみですね。

さらに、球場は複数用意されているため、好みに合った球場でプレイできるのだ。ホームランをたくさん打ちやすいチョットせまい球場や、ウワサのドーム球場がキミのプレイグラウンドになるわけ。

それに加えて、審判が「ストライク！」とパンチの効いた声でジャッジングをしてくれるというのだからタマラナイ！　かなりユーザーフレンドリーな仕上がりとなりそうだ。あーぁ、待ちきれないね！

今回掲載した画面写真は、ナムコに無理を言っていただいたものなので、完成版のものにはほど遠いが、来月号以降もドンと紹介するので、期待して待っててね。

待ちきれなーい

⬆試合結果を報告するナムコットスポーツは、こんな紙面(？)になりそうだ。

MSXのファミスタはこうなってほしい〜!

MSXへの移植の際、一番気になるのは、きっと打球が外野へ飛んだときの画面スクロールなんじゃないかな？　いくらキレイな画面でも、ガクガクしながらヒューッと球が飛んでいくのはイヤだよね。

ところが大丈夫らしいのだ。話によるとスムーズ、とはいかないまでも、ガクガクしたスクロールにはならないようだぞ。さらに、MSX2＋だと、他機種のようにスムーズなスクロールをするというのだ。ファミスタやりたさにMSX2＋を買う人もでてきそう!?　それにチームエディットもできるようにしようかな？　と言ってたぞ。

キミもアイデアがあったら、Mマガ編集部に送ってくださいね。

⬆11月20日に行なわれた札幌でのイベントで、ファミスタはそのベールを脱いだ。

アクション
■ナムコ
■MSX2、MSX2＋兼用・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■来春発売予定
■価格未定

第2号

偶数月の8日発売が決定!

ディスクステーション

MSX初のディスクマガジンとして注目を集める『ディスクステーション』。ソフトハウスから出版社への転身をはかる(?)コンパイルが、自信を持って送る創刊2号なのだ。

⬆着物の女性が今回のタイトルだ。季節感あふれてるね。
⬅メニュー画面は、カーソルで項目を選択してリターンを押すだけ。

テストプレイに注目だ

創刊準備号はディスク1枚組で980円だったディスクステーション。それが創刊号では、ディスク2枚組へと増殖し、価格もちょっと上がって1,980円。第2号は3枚組になるのかな? な〜んてほのかな期待と、それにともなうであろう価格アップにおびえてた人、残念でした。そしてご安心ください、これからのディスクステーションは、ディスク2枚組で1,980円。2ヵ月に1度(つまり隔月刊で)の発売が正式に決定されたぞ。発売日はMマガと同じ8日なのだ!

さて、ディスクステーションが好調な原因をMマガなりに考えてみると、雑誌では紹介しきれない新作ゲームの細かい部分を、ちゃんと自分でプレイして納得できるからじゃないかな。その代表ともいえるのが、新作ゲームのテストプレイというわけ。で、今回のゲームはといえば、ナムコから間もなく発売されるシューティングゲームの決定版『ゼビウス』と、新たにMSX2版としてリメイクされたコンパイルの自信作、『真・魔王ゴルベリアス』だ。また、おまけゲームとして掲載されたゲームアーツのサム君シリーズは、とてもおまけとは思えないできの良さ。特にサム君が鼻水をたらすタイトルには大笑いしてしまう。

このほかにも、MSX2+の最新情報や、Mマガのプログラムサービスと自然画モードのサンプル画面、木こりとサンタの愉快な戦い(?)が見られるクリスマスのBGV(バックグラウンドビデオ)、そして新作ゲームのデモなど、内容は盛りだくさん。懐かしいゲームがプレイできる、レトロゲームのコーナーも健在だ。読者からの投稿作品も掲載されているので、もしかするとキミが描いたグラフィックが出てくるかもしれないよ。もちろん音楽はFM音源対応だ。

■アプリケーション
■コンパイル
■MSX2・2DD
■ビデオRAM/128K
■メインRAM/64K
■12月8日発売
■価格1,980円

テストプレイ その2

ゼビウス —ミッションリコーン—

今回のディスクステーションに入っているゼビウスは、ミッション・リコーン。第1号に入っていたものはミッション・スクランブルといって、アレンジを加えたニュータイプのゼビウスだったけど、今回は、アーケード版そのままのものがプレイできるのだ。

⬆これが自機、ソルバルウだ。渋いグラフィックが美しい。出発だ!

⬆アーケードそのままの美しいグラフィック。見ててうっとりしちゃう。

テストプレイ その1

真・魔王ゴルベリアス

魔王ゴルベリアスとは、MSX版でコンパイルが発売したアクションRPG。そしてこの真・魔王ゴルベリアスは、MSX2、MSX2+用に開発された新作なのだ! ディスクステーションでは、その最初の場面である、洞窟内の横スクロールステージがまるまる遊べちゃうぞ。

⬆画面もキレイになっておもしろさが倍増したのだ。早くプレイしたいな。

⬆ケレシスを操って敵を倒すアクションRPG。横スクロールがスムーズだ。

レトロゲーム

窓ふき会社のスイング君

このゲームを知っている人は、かなり昔からのMSXユーザー。'85年にコンパイルが開発、ポニーキャニオンから発売されたアクションゲームなのだ。ゲーム内容は、必殺窓ふき人のスイング君を操って、ビルの窓を拭き掃除すること。恋人のメロディちゃんのキスを受けると、パワーアップするのだ。邪魔をするモンスターを避け、キミはビルの窓をふけるのか!?

⬆うわー、なつかしい。スイング君を操作してすべての窓を拭き取れ!

HALNOTE専用の表計算ソフトが登場

GCALC

表計算ソフトとは、データを計算したり、その結果をグラフ化したりするソフトのこと。そんなビジネスソフトが、MSXにも登場した。HAL研究所の『GCALC』に注目だ！

➡折れ線グラフが簡単な操作でできてしまう。データの互換性の高さも、さすがHALNOTEだ。

多機能な表計算ソフト

みんな、HALNOTEのことは知っているよね。16ビットパソコン並のビジネスソフトを動かすための、オペレーティングシステムを搭載した統合化ソフトのことだ。この『GCALC』は、そんなHALNOTEのアプリケーションのひとつとして登場したぞ。

GCALCは、16ビットパソコンの表計算ソフトを基準に作られているので、かなり多機能だ。作成できる表の大きさは64×128文字と、MSXにしては大きい部類に入るし、同じHALNOTEのアプリケーションであるカード型データベースソフト『GCARD』のデータを扱うこともできる。統合化ソフトだからこそ可能になったワザだね。

また、データをさまざまに変換する機能もあるので、MS-DOS上のアプリケーションから、データを直接持ってくることも可能。これにより、会社の16ビットパソコンで入力したデータを家のMSXでグラフ化する、なんてこともできてしまうぞ。グラフは棒、円、折れ線とあって、どれもプリンタに印刷ができるのだ。

⬆バインダで道具を選び、GCALCを立ち上げる。操作方法はいたって簡単。

⬆データの書式を設定している画面。データの移しかえも簡単だよ。

グラフだって、こんなに多彩

このGCALCで出力できるのは、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの、全部で3種類。ふつうのプリンタで印刷をする場合に備えて、グラフを白黒の階調で表示する機能もある。またグラフの色やタイル(模様)パターン、マークなどは自由に変更することができるし、コメントや、画面を自由に移動可能なグラフのタイトルを書いておくこともできる。

●棒グラフ

⬆棒グラフはこのように表示される。タイトルは好きな位置に移動できるぞ。

●円グラフ

⬆こちらは円グラフ。白黒で印刷しても識別できるように、模様がかなり細かい。

●折れ線グラフ

⬆折れ線グラフにするとこうなる。グラフの切り換えも簡単にできてしまう。

ああ、ビジネスソフト

編集部でも実際にデータを入力して、グラフを作ってみた。最初は操作方法がわからず、とまどっていたけど、慣れるにしたがって、「このソフトはかなり使いやすいんだな」というのがわかってくる。マウスで項目を選ぶだけで、データを変換。棒グラフだろうが、円グラフだろうが、サクサクと作れてしまう。うーん、昔はグラフをパソコンで印刷するのに、わざわざBASICでソフトを自作したもんだけど、今はえらく簡単になったな、なんて、オジンくさいことを思ってしまった。

このオペレーションのやさしさは、アメリカでベストセラーパソコンのマッキントッシュに、かなり近いぞ。HALNOTE自体がマッキントッシュを見本にして作られたと聞いて、おもわず納得してしまうくらい、使いやすく簡単だ。

GCALCが加わって、HALNOTEシリーズはさらに強力になった。会社でMS-DOSマシンを使用していれば、家のMSXはセカンドマシンとしてその力を発揮してくれるし、MSXで仕事をこなしたいという人の期待にも、十分対応してくれるだけの内容を持っている。これからのHALNOTEアプリケーション、そしてMSXのビジネス分野に期待大だ。

⬆操作はキーボードでもできるけど、マウスのほうが数段使いやすいぞ。

アプリケーション
- ■HAL研究所
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM 128K
- ■メインRAM 64K
- ■12月10日発売
- ■価格14,800円

今夜も朝まで

パワフルまあじゃん2

数ある麻雀ソフトのなかでも、ひときわ異彩を放っているのが『今夜も朝までパワフルまあじゃん２』だ。ユニークな４種類の麻雀のなかから、お好きなものを選んでレッツプレイ！

⬇➡四季おりおりで変化するタイトル画面。う～ん、芸が細かいね。

超豪華オモシロ麻雀4本立てなのだ～！

革命的麻雀ソフト登場

既存の麻雀ソフトの殻を思いっきり打ち破ってくれたのがこのソフト。エンターテイメント精神あふれるゲーム内容で、だれでも楽しめるようになっているぞ。

まずはソフトを立ち上げてみよう。名前と生年月日、現在の日付を入力すると、とってもユニークな顔面登録モードに入るのだ。このモードは、顔を目、鼻、髪形など６つのパーツに分けて、それぞれ好きな形を選択できるようになっている。どのパーツも９種類用意されているので、顔の組み合わせ総数はなんと53万通り！　これだけでも十分楽しめちゃうね。

それでは、本編の麻雀のほうの紹介をしよう。このソフトには４つのモードが用意されているのだ。

まずは〝ノーマルまあじゃんエクセレント〟。サラリーマンの生活をシミュレートした(!?)、ユニークな麻雀だ。〝エキサイトまあじゃんお姉さん組〟は、いわゆるエッチな脱ぎ麻雀。10人の女の子が登場するぞ。〝さすらいまあじゃんザ・ワールド〟は、世界を舞台にして壮大なスケールのすごろく風麻雀が展開する。そして〝ぽこまあじゃんフェステバー〟は、〝うってい・ぽこ〟の対戦者と、オリジナルルールでトーナメント戦を行なうのだ。キミならどの麻雀をプレイする？

テーブルゲーム
■デービーソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月15日発売
■価格7,800円

ノーマルまあじゃん エクセレント

サラリーマンのおじさまたちと雀卓を囲むオーソドックスな４人打ち。ときどき中年男の悲哀を感じさせられるのがなんとも楽しい。

⬆対戦相手のおじさまたちと、代打ちを務めてくれるヘンなロボットくん。

エキサイトまあじゃん お姉さん組

ハイハイ、みなさんお好きな脱ぎ麻雀ですよ。ギャルの数は10人。みんなアナタの期待を裏切りません。鼻の下のばしてちゃだめよ。

⬆ギャルのひとり、井上かずみチャン。カワイイッ！

敵はヘンなやつばっかり

⬆台湾のキム・キムくん。ポンポンなきまくってくるのだ。

⬆シドニーのパティさん。色っぽいお姉さんだけど強いぞ。

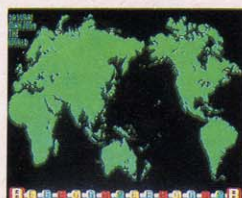
⬆アマホナ・ルーさんはデリーの人。ヒキの強さは天下一品。

⬆モスクワのスルノワ・コメノフさん。大物役が大好きだ。

⬆不思議な雰囲気を持ってるカイロのインカ・ニカニカさん。

⬆パリのお嬢さん、クリボンヌ・フランソワーズさん。平凡。

さすらいまあじゃん ザ・ワールド

すごろく形式で世界一周する麻雀大会だ。楽しいイベントが盛りだくさん。対戦相手も当然、インターナショナルな感じだよー。

⬆世界をまたにかけた、すごろく麻雀大会の始まり～。

ぽこまあじゃん フェステバー

だれでも楽しめるカンタンなルールの麻雀風絵合わせゲーム。『うってい・ぽこ』のキャラクターたちと、トーナメント方式で競うのだ。

⬆勝ってウレシイ、負けたらハイそれまでよなのだ。

打ち筋を記憶してくれるスグレモノ

雀豪①

コンピュータなんかが相手じゃツマンナイよ〜ん！とお嘆きのあなた。いや〜、ごもっとも。それじゃあ、コンピュータに打ち筋を覚えてもらいましょう。

➡落ちついた感じのデザインのタイトル画面。本格派麻雀ソフトだ。

打ち筋をリアルに再現

従来の麻雀ゲームの、コンピュータの思考ルーチンに不満を抱いている人は多いであろう。実際、とんでもない打ちかたをしやがって、と感じさせられることがよくある。それならば、プレイヤーの打ち筋をそのまま記憶させようではないか、というのがこのソフト。なんと、自己成長型サンプリング機能なるものを搭載していて、打ち手の役ねらい、切りかた、おりかたなどのクセを登録することができるのだ。打ち手のデータはプレイするたびに増加するので、打てば打つほどリアルに打ち筋を再現してくれるぞ。最初、サンプリングデータは５人分用意されている。そして、ディスクのなかに最高40人までのデータが登録可能だ。

グラフィックも実戦さながらの４人囲みの麻雀卓を再現しており、日本麻雀連盟標準ルールを採用するなど、実戦感覚を重視した本格派ソフトといえそうだ。

⬅推論型人工知能を搭載。打ち筋をリアルに再現。

⬅人間相手に麻雀をしているような緊張感が味わえる。

テーブルゲーム
■ビクター音楽産業
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定
■価格7,800円(予定)

➡初心者から上級者まで楽しめるソフトだ。

居眠り流

あの麻雀の神様が監修した

阿佐田哲也のA級麻雀

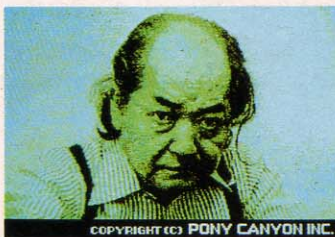
ポニーキャニオンから本格的な麻雀ソフトが登場するぞ。なんと、〝麻雀放浪記″などで有名な、あの阿佐田哲也氏が監修しているというからオドロキだ。楽しみだね。

実践的な麻雀ソフトだ

映画化されるなど話題を呼んだあの〝麻雀放浪記″を書いたことで知られる、小説家の阿佐田哲也氏が監修している本格的な麻雀ソフトが登場だ。阿佐田ファンのみならずとも見のがせない１本に仕上がっているぞ。

練習、対局、王位戦の３つのモードが用意されている。練習モードでは、ESC キーを連打すると阿佐田氏のアドバイスが受けられるようになっている。初心者向けのモードと言えそうだ。また、対局モードではコンピュータ側の思考レベルを５段階のなかから選べるようになっているぞ。そして、メインとなるのが王位戦。まず地区予選から始まって、全国大会、世界大会などを経て、最終的には銀河系大会までという、壮大なスケールで勝ち抜き戦が展開されるのだ。こいつはスゴイ。

同じ配牌、同じ山で続けてプレイできるリピート機能がついているのもおもしろい。また、半荘終了時にはコーヒーブレイクとして麻雀牌を使ったインベーダーゲーム〝風のバードシューティングゲーム″などが楽しめるようになっている。パイの色は黄、緑、赤、青、メタルと５色用意されているぞ。

⬆これが実戦風景。対戦相手はみんな個性的で、かつ強い。めざせ銀河系制覇！

⬆この人こそ、あの阿佐田哲也氏である。
Ⓒポニーキャニオン

テーブルゲーム
■ポニーキャニオン
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月21日発売
■価格5,800円

DOME ドーム

■現代版ノアの方舟を実現できるか!?

➡笑われよーが、ヘンだと言われよーが、これも計画の一部なのだ。

小説に読み手が参加する。つまり、主人公であるキミの行動しだいで、物語の展開が変わっていくのだ。さて、キミが参加する『ドーム』はどんな結末に!?

"ドーム計画"とは何か?

夏樹静子原作の小説ドームを題材としているこのゲーム、内容は、かなり深刻な問題を取りあげている。プレイヤーの目的は、大手広告代理店"広通"のPRプロデューサー、林となり、"ドーム計画"を成功させることにある。

"ドーム計画"とは、核戦争が勃発した場合に、人類の"種"を存続させていくための生き残り施設"ザ・ドーム"を建設すること。そのためには、莫大な建設費用が必要となるが、それらを国民からの寄付で賄うため、国民のドームへの関心を集めなければならない。つまり、林の宣伝力によって"ドーム計画"が成功するか、失敗に終わるかが決まってくるのだ。

個性豊かな登場人物たちが与えてくれる様々なヒントをもとに、人脈を広げ、情報を集めるうちに、きっと良い方法が見つかるはずだ。

⬆"ザ・ドーム"はこんな感じ。武道館が100個入る広さで、動力は原子力発電だ。

⬆あら、政界の大御所土井委員長の頭にも……。確かに大反響を呼びそうな気配。

アドベンチャー
■システムサコム
■MSX2、MSX2＋兼用・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月中旬発売予定
■価格9,800円

WARNING

貿易商人となって宇宙を飛び回れ!

⬅このゲームの写真は開発中の画面を使用しています。

『ウォーニング』は宇宙を舞台に、行方不明の兄を捜すため、貿易商人となって冒険を続けていくSFウォーシミュレーションゲームだ。星から星へと移動して、交渉や戦闘を続けながら、貿易で戦力を確実にアップしていこう!

行方不明の兄を捜せ!

舞台となるのは、大小7個の惑星と1個の人工惑星からなるプラシェード星系。ここでは人工惑星を国家とする帝国軍と、6個の惑星の連合軍がにらみ合いを続けていて、それに乗じた多くのならず者が宇宙空間にはびこっていた。

プレイヤーは、トレーダーと呼ばれる貿易商人となって、宇宙を飛び回る。なぜ貿易商人なのかというと、行方不明になっている兄"ビリー"を捜すためだ。貿易商人なら自由に宇宙を飛び回れるし、それに必要なお金を稼ぐこともできるというわけだ。

貿易でお金を稼ぎながら、いろいろな星で兄の情報を集めたら、いよいよ兄とご対面! でも、ゲームはここで終わりではない。別の目的が見えてきて、また宇宙での冒険が始まるのだ。そして、旅を続けていくうち、ストーリーは違った方向へと進んでいく。

⬆プラネットモードでは宇宙空間から惑星へ降り立ち、惑星表面を移動するのだ。

⬆ショップモードだ。貿易商人のキミは商品の仕入れや船体の修理などと忙しい。

シミュレーション
■コスモス・コンピューター
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月上旬発売予定
■価格4,800円

全64体のモビルスーツを満載!

M・S(モビルスーツ)フィールド
機動戦士ガンダム

⬅ガンダム気分を満喫しよう!! ©創通エージェンシー・サンライズ

『機動戦士ガンダム』といえば、有名なアニメ。そのガンダムがシミュレーションゲームになったぞ。全64体の中から選んだキミのモビルスーツを戦わせ、扱えるモビルスーツの種類を増やしていくのだ!!

実況メッセージつき!

〝アナハイムエレクトロニクス社モビルスーツ開発部〟に配属されたキミに与えられた仕事は、過去から現在に至るモビルスーツの性能をチェックすること。実際にアニメに出てくるモビルスーツ64体の中から、自分のモビルスーツ1体を選択。銃、剣、盾、ミサイルなどの武器を選んで装備し、敵と戦って、扱えるモビルスーツの種類を増やしていくのだ。

対戦中は、実況メッセージによるわかりやすい解説が入るのでキミはゆっくりお茶でも飲みながら、観戦するだけ。全部で30の実験場での戦闘が、キミを待っている。

⬆現在のパラメータはどうなってるかな。

⬆敵のモビルスーツ発見。攻撃だっ!!

⬆じっと観戦しているだけ。楽ちんだね。

シミュレーション
■ファミリーソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月10日発売
■価格6,800円

琥珀色の遺言
新シリーズスタート

アドベンチャーゲームの定番となったJ.B.ハロルドシリーズ。それに続けとばかりに登場したのは私立探偵、藤堂龍之介だ。西洋美に感化された1920年代の日本を舞台に、龍之介の活躍が始まった。

➡このページの写真は開発中の画面を撮影して使用しています。

"琥珀館"へようこそ

J.B.ハロルドシリーズが大好評のリバーヒルソフトから、新しく藤堂龍之介シリーズがスタート。

その記念すべき第1弾がこの『琥珀色の遺言』だ。とは言っても、これでJ.B.ハロルドが消えてしまうわけではないのでご心配なく。

1920年代の日本。『琥珀館』の異名をとる西洋館で、当主の影谷恍太郎が毒殺された。遺言として残された封筒から出てきたのは謎の西洋骨牌(タロットカード)。困り果てた影谷家の執事は、私立探偵の龍之介に極秘の捜査を依頼する。そこで龍之介は客人として『琥珀館』に乗り込むことになった。

画面も全体にキレイな琥珀色で、インテリアや服装なども1920年代を再現。それというのも、スタッフの綿密な取材があってのこと。ストーリーだってJ.B.に負けず奥が深いのだ。

それにMSX版は他機種よりグラフィック画面がちょいと大きめ。さらにっ! 2+では自然画のデモまで見ることができるのだ。

⬆部屋が多くて大変だけど、全館のマップと名称が表示されるから大丈夫。

⬆これが"琥珀館"だ。エンディングでは美しい夕焼けが見られるぞ。

アドベンチャー
■リバーヒルソフト
■MSX2、MSX2+兼用・2DD・3枚組
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月9日発売
■価格9,800円

ウィンチェスター家の末裔

白◆夜◆物◆語

ウィンチェスター家の館で起こる、数々の奇妙な出来事。キミは、次々と襲いかかってくる化け物を退治し、洋館に秘められた謎を解くことができるか⁉

➡この洋館で、いったい何が起こるのだろうか。

恐怖の中にもお笑いが

東峰学園大学探検部部長の佐藤博之(キミ)は、ある洋館を求めて、ひなびた温泉郷を訪れた。ディスコで知りあった、大沢かずえと東るりこという2人の女性も一緒である。彼女たちは、テレビの人気番組を制作する一方、各地の財宝を奪うドロボウで、ここへもウィンチェスター家の財宝を狙って、やって来たのだ。

⬆熊と一緒に温泉入るなんて、うらやましい限りだ。おまけに混浴だぞ。でへへ。

⬆ぎゃーっ、人面犬の封印を解いてしまったよーん。情けないことに裸のままだ。

ところが、洋館に着いてみると、奇妙な出来事が次々とキミたちに襲いかかる。まず、電気をつけに行ったかずえが突然姿を消してしまう。そして、ドアが開かなくなり、キミたちは屋敷の中に閉じこめられてしまうのだ。洋館の中には、さまざまな化け物がいて、それらを退治しながらかずえを助け出し、同時に怪奇現象の謎も解いていかなければならない。

アニメーション処理やFM音源対応で、恐怖はますます盛り上がる。また、怖いだけではなく、笑いやエッチな要素もあって、楽しい仕上がりとなっているのだ。

アドベンチャー
■イーストキューブ
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中
■価格7,800円

⬅キャラクターもコロコロした感じで、とってもかわいいのよーん。

新 九 玉 伝

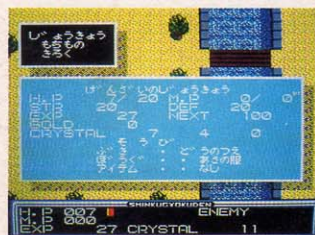
8方向スクロールで、スピードアップ!!

謎解きあり、アクションあり、おまけにアニメーション処理の背景で臨場感あふれるゲーム展開。あらゆる面でパワーアップして帰ってきた『新九玉伝』だ。

九つの玉を取り戻せ

ちんねん、そんねんの手により、九玉が封印されてから数百年。ところが、何者かが封印を破り、再び平和が乱されてしまった。そこで、封印を戻すため、ひとりの若者が立ち上がったのである。

前作同様、封印を元に戻すためには、九つの玉を探し出さなければならない。手がかりは、登場人物から情報を集め、謎を解いていくことによって得られる。

8方向スクロールで主人公の動きが速くなり、左右2方向スクロールシーンもつけ加えられて、操作性がとても良くなっているぞ!!

⬆RPGに欠かせないパラメータの表示も、前作より見やすくなって、うれしいなー。

⬆シーンによって、斜め上と真横から見た2種類の画面がある。これは斜め上。

⬆アニメーション処理の背景で、臨場感たっぷりのゲーム展開が楽しめるのだ。

アクションロールプレイング
■テクノソフト
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■12月発売予定
■価格7,800円

新作ソフト発売スケジュール表

12月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション2号　コンパイル MSX2/2DD/1,980円
9日	●R-TYPE　アイレム MSX、MSX2兼用/ROM/7,300円
9日	●琥珀色の遺言　リバーヒルソフト MSX2/2DD/9,800円
9日	●サイコワールド　ヘルツ MSX2/2DD/6,800円
10日	●機動戦士ガンダム～モビルスーツフィールド ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円
10日	●きまぐれオレンジロード　マイクロキャビン MSX2/2DD/7,800円
15日	●コナミゲームコレクションVol.4　コナミ MSX/2DD/4,800円
15日	●真・魔王ゴルベリアス　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/7,800円
15日	●今夜も朝までパワフルまーじゃん2　デービーソフト MSX2/2DD/7,800円
15日	●HOPPERパーティゲーム　チャンピオンソフト MSX2/2DD/4,800円
16日	●V/STOLファイター　アスキー MSX、MSX2兼用/2DD/7,800円
17日	●死霊戦線2　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/7,800円
20日	●美しき獲物たちパート5　グレイト MSX2/2DD/4,000円
21日	●居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
21日	●ウルティマI　ポニーキャニオン MSX2/2DD/6,800円
23日	●スナッチャー　コナミ MSX2/2DD/9,800円
上旬	●音知くん　ブラザー工業 MSX2/2DD/4,800円
上旬	●ウォーニング　ブラザー工業 MSX2/2DD/4,800円
上旬	●ぺんぎんくんウォーズ2　アスキー MSX2/ROM/6,800円
上旬	●ハイデッカー　ザイン・ソフト MSX2/2DD/7,800円
中旬	●アルギースの翼　工画堂スタジオ MSX2/ROM/7,800円
中旬	●バランス・オブ・パワー　アスキー MSX2/2DD/12,800円
中旬	●サイオブレード　T&Eソフト MSX2/2DD/8,800円
中旬	●新九玉伝　テクノソフト MSX2/2DD/7,800円
中旬	●雀豪1　ビクター音楽産業 MSX2/2DD/価格未定
中旬	●極道陣取　マイクロネット MSX2/2DD/6,800円
中旬	●たんば　マイクロネット MSX2/2DD/6,800円
中旬	●トリトーン2　ザイン・ソフト MSX2/ROM/9,800円
下旬	●DOME　システムサコム MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ゼビウス　ナムコ MSX2/ROM/6,800円（予価）
下旬	●プロの碁PART5　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/9,800円
下旬	●首斬り館　BIT² MSX2/2DD/8,800円（予価）
下旬	●怨霊戦記　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ウィザードリィ　アスキー MSX2/ROM/12,800円
	●エグザイルII　日本テレネット MSX2/2DD/8,800円
	●アンジェラス　エニックス MSX2/2DD/8,200円
	●アメリカン・サクセス　ウィンキーソフト MSX2/2DD/6,800円
	●マスターオブモンスターズ　システムソフト MSX2/2DD/6,800円

1月発売のソフト

日	ソフト
上旬	●PLAYBALL2　ソニー MSX2/2DD/6,800円
上旬	●メンバーシップゴルフ　ソニー MSX2/2DD/7,800円
中旬	●ゴーファーの野望～EPISODE II　コナミ MSX/ROM/5,800円
下旬	●まじゃべんちゃー・ねぎ麻雀　徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/6,800円
下旬	●GCALC　HAL研究所 MSX2/2DD/14,800円
	●コナミゲームコレクションVol.3　コナミ MSX/2DD/4,800円
	●通信対局棋力検定編　マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円
	●三つ目がとおる　ナツメ MSX、MSX2兼用/ROM/7,800円（予価）
	●テラクレスタ　日本物産 MSX2/ROM/6,800円

2月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション3号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円
下旬	●第4のユニット3　データウエスト MSX2+/2DD/価格未定

3月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション春号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/2,980円
上旬	●ディガンの魔石　アーテック MSX2/2DD/10,000円（予価）
下旬	●熱血柔道　ポニーキャニオン MSX2/ROM/6,800円
下旬	●マラヤの秘宝　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
	●釣りキチ三平～釣り仙人編　ビクター音楽産業 MSX2/ROM/価格未定
	●妖怪変紀行 ラスト・ハルマゲドン番外編　ブレイングレイ MSX2/2DD/6,800円（予価）

発売日未定のソフト

日	ソフト
	●幽霊君　システムサコム MSX2/ROM/6,800円
	●カオスエンジェルス　アスキー MSX2/2DD/7,800円（予価）
	●センターコート　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●少女遊戯　グレイト MSX2/2DD/7,800円
	●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ MSX2/2DD/価格未定
	●ベトナム1968　スキャップトラスト MSX2/メディア未定/7,800円
	●クレイジークライマー　日本物産 MSX2/ROM/6,800円（予価）
	●ザ・ゴルフ　パックインビデオ MSX2/ROM/価格未定
	●パイレーツ　マイクロプローズジャパン MSX2/メディア未定/価格未定
	●サイレント・サービス　マイクロプローズジャパン MSX2/メディア未定/価格未定
	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/メディア未定/価格未定
	●新・白と黒の伝説　ソフトスタジオWING MSX2/2DD/7,800円（予価）
	●ZOIDS2 ゼネバスの逆襲　東芝EMI MSX2/メディア未定/価格未定
	●パックマニア　ナムコ MSX2/メディア未定/価格未定
	●プロ野球ファミリースタジアム　ナムコ MSX2+/メディア未定/価格未定
	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/価格未定

※この情報は11月11日現在のものです。

あなたに代わってゲームの批評をするMSXソフトウェアレビュー。ちょっぴり辛口のレビュアーが、今月も鋭い目と達者な頭で評価いたします。それいけ!! おおー!

泣くコもダマる!? 熱血麻雀ゲームさ

ぎゅわんぶらあ自己中心派

**人生はギャンブルだ、とよく申します。
とくに麻雀は人生の縮図なんじゃないかな?
てなわけで、このゲームで人生を味わおうかしら。**

⬆原作を知ってる人ならニヤッと笑うであろうタイトル画面。でもさ、少牌じゃない?

寒い日が続いておりますが、みなさんはいかがお過ごしですか? どうも、冬でも心はラテン系のラメン田川です。最近、日本一辛いせんべいを食べたんですけど、もう、口から火がでるくらいの辛さでして、体中がカアーッと熱くなるのです。これがあれば暖房器具はいらない! それくらいのスゴさでした。胃がヘンになったけど。

こんな冬の夜は、やっぱりコタツに入って麻雀するのが一番です。私は、麻雀にはちょっとウルサイですよ。なにせ麻雀歴が10年! 初めて打ったのが小学校3年のときでしたから。じつは私の麻雀好きは両親からきたものなのです。父は大の麻雀好きで、専用の卓や牌(3種類もある)があって、なおかつ麻雀専用の部屋まであるのだ。こうなってしまえば、もうほとんど家に雀荘があるようなものです。母は麻雀こそしませんが、花札をやらせりゃ右にでる者はいないくらい強いし。そんな両親から生まれた私が、ギャンブルをしないわけがない!! でもね、競馬や競輪は嫌いなんです。麻雀一筋に生きる(それほど固執してないけどね)、私なのであります、ハイ。

で、私が高校時代のときに、麻雀マンガが学校でハヤリまして、昼休みや放課後など、みんなで集まって読んだものです。劇画ものの麻雀マンガも好きでしたが、私の友人がこぞって買った単行本が『ぎゅわんぶらあ自己中心派』なのでした。登場人物の個性や打ち方がはっきりしているうえに、麻雀を知らない人でも読んでいて楽しいストーリーは、当時の私たちには親しみやすかったのです。

このような過去のある私にとって、このマンガのゲーム化は衝撃的だったのです。まさかあのキャラクターと一緒に打てるなんて、まさにドリーミン&(エンド)ジョイフル!! 今まで発売されていた、インチキクサい麻雀ゲーム(そうでないものもありますけれど……)にゲンナリしていた私の心の中のモヤモヤを一掃してくれるかのような、まさに岸ユキ、もとい起死回生の一本だったのですよ(ちとホメすぎ?)。

さて、そんな思い入れは抜きにして、鋭く厳しくレビューするぜ。麻雀用語が多いけどカンベンね。

背中がススけてるぜ(1) タコ宮内のすごさ

なにがすごいってあんた、彼の牌をオープンモードで見てみてよ! もうメチャクチャです。さすがタコ、やることがブーなのです。対子(といつ)がたった3コでもポンして対々(といとい)を狙うんですから。あと面子(めんつ)をクズしてカンしたり、もう、見ててアキれてしまいます。ノーテンでも牌を倒しちゃうし。こういう人と麻雀したくないですね、奥さん。

かといって決して弱いわけではない。タコはタコなりの方針で打ってるため、三暗刻(さんあんこう)や対々など、高くなりがちな役をデーンと和がったりするのです。少しは麻雀の勉強してよねー! メンバーに入れると楽しいけどね、じつは。

⬆おー! 高目でハネ満をテンパイしたけど、じつは直後ドラ夫に振り込む。

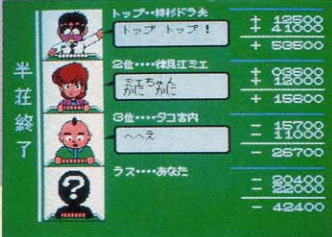
「ミスチョイス」のルールを説明します。
東南ながれのサクサクルール。
クイタン,あとづけ,形式テンパイあり。
イッパツ,ウラドラ,カンウラあり。
25000点もち,30000点がえし。
2ハンしばりなし。 HIT RETURN

⬅比較的ノーマルなルールの雀荘〝ミスチョイス〟。さて、今日は誰と打とうかな?

⬆あーん、なんだかよくわかんなくなってきちゃった。キミなら何を切る?

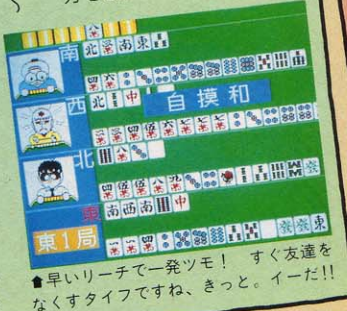
➡気がついたらドベ……。いいんですよ、これで。実力をだしてないから。本当？

⬇手がつけられないよなー、こんなカンチャンをツモるなんてさ。ちくしょー!!

麻雀ゲームは大きく２種類に分けられるんじゃないかと思ってます。ひとつは結果を楽しむもの。安かろうが高かろうが、とにかく和がって和がって和がりまくり、その後のイベントを楽しむ。そうです、女のコの服を脱がしていく麻雀ゲームはこちらに属しますね。もうひとつは過程を楽しむものです。いかにして自分が和がるか、そして相手を和がらせないか。捨て牌を見ながら相手の当たり牌を読む。またはその逆で、いかに自分の待ち牌を相手からポロッとださせるか。私はやはり後者が好きなのですよ。麻雀のダイゴ味は、この〝かけひき〟なのではないでしょうか。まあ、女のコが脱ぐのも嫌いじゃないですけど……。

この〝ぎゅわん自己〟(略してる)はまぎれもなく後者です。というよりも、このゲームの狙いは〝個性的なキャラクターとの、し烈な攻防を楽しむ〟なんじゃないかな。じっさいプレイしてみてもそういった印象が強い。ゲームでのキャラクターの会話もからんで、なかなかいいカンジに仕上がっています。「ちゃい♡」と言って捨て牌を隠すミエちゃんや貧乏おやじがリーチをかけると登場する子供など、原作を知っている人は思わず笑ってしまいそうな展開。しかも麻雀特有のテンポを乱していないため、プレイヤーに素直に受け入れられるはずだ。原作のイメージを大切にしているなぁと感じるのよ。

とはいっても不満はある。原作の主人公である持杉ドラ夫が弱いのだ。確かに強いほうにはいるのだろうけど、いざ対戦するとけっこう静かなのだ。和がる回数も少ない気がする。これは私が強いわけではないのだが(謙遜)、もっとハデにしてほしかった。ゲーム中もちょっと地味なカンジだし。キャラクターもこの倍はほしいな。ま、謎のジイさんに勝るキャラクターはいないけど(キリトリ線内のヘンな人)。

背中がススけてるぜ(2) ゴッドハンドのツキ

ツキだけで麻雀を打つ男。巷では彼をそう呼ぶ。自分のツモだけを信じ、ほかの人の捨て牌なんてチラリとも見ない。ただ、そのツキがベリーグレイト!! テンパッたら即リーチ、そして一発ツモ。彼のために泣いた雀士がどれくらいいるのだろうか？ 絶対ツモ和がりなので、彼と麻雀するときは、彼のことを考えないほうがいいみたいです。一度和がると調子づいちゃって、もう手がつけられないのです。必勝法としてはモード選択のときにツキをなくしてしまうか、じっくり待つのみ。ただし、ツキがなくなってしまえばただのタコ!! いいカモなのよ、これが。うふっ。

⬆早いリーチで一発ツモ！ すぐ友達をなくすタイフですね、きっと。イーだ!!

とかなんとかいっても、よくできてますよ。麻雀好きな人はゼヒ買ってほしいと思います。本物にはかなわないけど。ね、片山さん。

データ：ゲームアーツ
MSX、MSX2兼用
メガROM、6,800円

評/ラメン田川水胞
（イカした麻雀中毒患者）

切りとっておつかいください

	ラメン	温泉	ロンドン
第一印象●	8	8	7
操作性●	7	8	7
グラフィック●	7	8	8
シナリオ●	6	7	8
お買得度●	8	8	7

このピープルとやれ!

マジでやりたい人は

私がおススメするメンバーは、実力ナンバー１の持杉ドラ夫、ちょいと気のいい謎のジイさん、見ていてアキないタコ宮内の３人です。コンスタントに和がればまずトップですけど、ドラ夫とタコ宮内の一発には要注意です。あと、謎のジイさんが振り込んだときの表情は一見の価値アリなのよ。やってみてくれ一射撃。

スキモノのあなたは

ダンナ、いいコ紹介しましょうか。まずは律見江ミエちゃん。彼女はよく「ちゃい♥」をするんですけど、それが父性本能をくすぐりますぜ。次は大人の色気が漂う迷彩レディー。捨て牌に注意だ。あとはオクトパシー・ふみだね。惑わされなければ大丈夫。さあ、それであなたも悦楽と魅惑の世界へ！（うそDRY™）

⬆こんなカワイイ女性に「ちゃい♥」されたらどうします。私は許しませんよ。

スパークリングセールつー感じ

アルギースの翼

工画堂スタジオのRPGといったら『覇邪の封印』など、けっこう定評があるのだ。そして、今度のRPGは、『アルギースの翼』。いーかもしれない。

⬆ストーリーがバァーッと流れ、タイトルになる。写真ではわからないけど、背景の雲がそよそよと揺れているのだ。うーん。手の込んだ演出だわ。

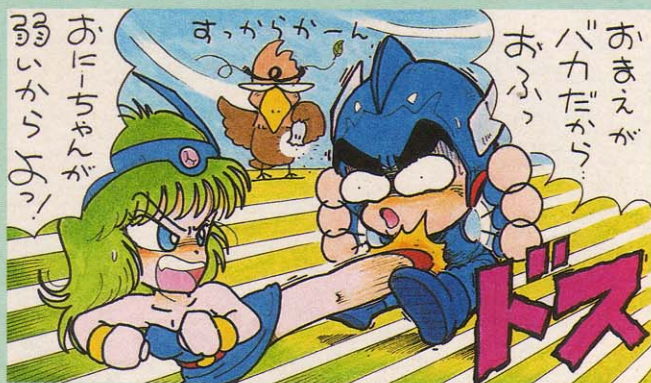
全国一千万のつりファンのみなさん、こんにちは。お昼のひとときをあなたと一緒に。ペリー下田改めおんせん下田と申します！私はまだMマガに入ったばっかりのおっぺけぺーのようなヤツですが、実はホントにおっぺけぺです。その証拠に、Mマガ10月号ではバカ面をさらけ出すわ、へたっぴっぴーなイラストを描いちゃったり(R-TYPEとかイースⅡとかファンタジーとか…)と、バカにより一層磨きをかけております。ですが、ゲームに関してはけっこうな腕っぷしを持っているのだ(グラディウス2は1面でやられちゃうこともあるけど……)。それはそれでイイの。

今回は、『アルギースの翼』を私なりにレビューしてしまおう。かように思うわけですが、あらっ奥さん。今そこで見かけたんですけど、『アルギースの翼』、ディスク版で発売してましたわよ。なんでもメガROM版も近々発売なんですって。奥様もご一緒にどぉですか？　まぁ、奥様もおやりになる。それではお子様も旦那さまもご一緒に！まぁ、奥様腰つき最高！　奥様ってファンキー！　ノリノリにきまってるわぁ。ファンキーキング!!

『アルギースの翼』、メイン画面が上から見おろした画面で、町や城、塔では横から見た画面と、とっつきやすくできている。ゲームがきて、「これは面白そうだ」と思い、みんなには内緒でこっそりプレーイしてしまったのだ。最初のうちはレベルが低いから弱いの。ひたすら弱い。けど、ある町でもらえる相棒？　である"鷹"を手に入れると、戦闘モードでエサ1個につき1回だけ攻撃してくれるのだ。けど、エサの値段が高い！　レベルが上がってお金も増えるけど、もうそのころには鷹をアテにしなくてもイイ強さになっているしー。アイデアはイイけどちょっと……、という気がする。ゲームバランスはなかなかよくできているけど、大ボス周りにいるザコキャラが、強いのなんの。ちょっとでも気をゆるめると死んでしまうハメになってしまうのだ。けど、お金を貯めて新しい武器を買ったり、魔法を使うことができる妹を仲間にすればそんなことはないのかも。

ありゃー、やられたよー！

『アルギースの翼』では、倒されるとお金を全部もっていかれてしまうのだ。ガーン!!　あともう少しで龍の武具が買えたのに。なんてときにはホント頭にくるのだ。だから、こまめにセーブをしておくのが賢いんだけど、前述したように私はおっぺけぺでしょ。セーブの"セ"の字もしないのだ。ホント。バカ！

⬆お金を全部持っていっちゃうなんて、それはないと思う。せめて半分だけでも。

グランプリの鷹！

ある町で、鷹が仲間になってくれる。けどエサがないと働いてくれないのだ。まったく。しかも、1個20Gもするエサを食っときながら、それに見合った働きをしちゃくれない。困った相棒だ。

途中、"鷹の武具"というアイテムを買うことができるが、このおかげで鷹の攻撃力がアップ！　かと思ったらそうでもないみたい。まぁ、かわいいキャラクターだから許せるかな？

⬆このおっちゃんからエサを売ってもらうのだ。頼むからまけてくれない？

⬆鷹くんが敵に攻撃しているところだ。あんまりダメージを与えてくれないのだ。

とにかくスゴい。剣で攻撃したときのアニメーションはごくフツーだけど、魔法攻撃のアニメーションがハデ！　火柱が立ったり、火の玉が敵を襲ったり、雷が落ちたり……。かなり凝っているのだ。中でも一番スゲぇと思ったのは〝カズノヒロブ〟という魔法。兄と妹が変身して巨大な竜となり炎を吐くのだ。MPを250も使ってしまうけど、敵に与えるダメージは2,500ポイント!!　どへぇ～！　これでは生きていられるモンスターはいないよぉ。けど、これでも死なない強敵が後半にワンさかと出てくるぞ。ガーン！　ショック！

⬆火の玉が敵を囲むように襲う！

⬆火柱が敵の真ん中に！　きゃ～。

⬆そしてこれが〝カズノヒロブ〟。これまたアニメーションだ。

そういえば、私は〝―を仲間にする〟っていうRPGが大好きなんですよ。『覇邪の封印』、『ドラゴンクエストⅡ』とか『クリムゾン』なんていうRPGね。ホントーに目がないのだ。だって、今まで１人で戦ってきたのに仲間がふえるなんてウレシイじゃん。ねぇ。ほかにも戦闘シーンでのアニメーションや〝ズーダカズタズカズタズー〟って感じの（わかんないって）音楽もヨイと思ったのだ。ロードやセーブも速いってのも良かったと思うよん。ロードの遅いゲームはイライラするもんね。アト、戦闘シーンに時間がかかるってのも困りものだよね。けど、『アルギースの翼』の場合はカーソルの右か左を押していると速い速い。アッという間に戦闘が終わってしまうのだ。これはいい。けっこうイベントがあるほうなんだけど、私としては、もう少しふやしてもらいたかったとも思う。いまいちゲームの展開に盛り上がりがない。

ゲームのイベントの中で一番ブーだと思ったのは、ある場所で〝しらべる〟のコマンドで、水の精霊が出てきてナント60,000Gもくれたり、カメを助けると妹のレベルが最強になる、といった隠れイベントがあること。せっかくゲームバランスがほどよいと思っていたらこれじゃーねぇ。無理矢理こういうイベントを入れないほうがよかったと思うんだけど…、残念なのだ。操作性もよかったのでお買得なソフトだと思うが……。

データ：工画堂スタジオ
MSX2、2DD、7,800円

評／おんせん下田
（ラジウム温泉）

謎 ナゾ なぞ アナタの頭を悩ます

あちこちに散らばっている謎を解いていかないと、先には進ませてはくれない。このゲームでは、〝翼龍の書〟という小冊子が付いてきて、この本に数々の謎に関するヒントが書き示されているのだ。こういうアイデアはボードゲームっぽくて私も好きだし、とてもよいと思う。けどモンスター紹介が出ているのがなーんかヘンな気がするけど、ま、そこいらへんはゲームだしね。中でも、〝古代文字を解読する〟ってのがよかったな。あーでもないこうでもないと、ブツブツ言いながら解読したけど、たのしかったのだ。

⬆目の前にそびえ立つ山。私は山岳部に所属したことがないので山は登れんぞ！

⬆立ちはだかる川。平泳ぎしかできない私にとって、ここを泳ぐというのは酷だ。

⬆うえ～、気持ちワリー木だなぁ。

⬆これだけ見ても謎は解けないのだ。

10段階評価

	ラメン	温泉	ロンドン
第一印象	7	7	6
操作性	7	7	6
グラフィック	7	8	8
シナリオ	8	7	7
お買得度	7	7	7

今年の冬は、やっぱりパズルです

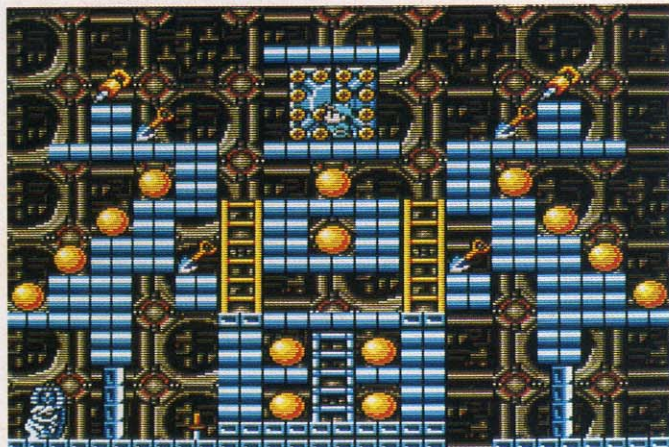
王家の谷・エルギーザの封印

**そういえばもう受験シーズンも間近。
勉強、やってます？ あ、よけいなお世話ですよね。
でも、これなら頭も良くなり一石二鳥なのでは。**

いやー、近ごろめっきり寒くなってきましたねえ。南国生まれの私には、ちとニガテな季節なのです。雪は好きなんですけどね。あ、どうも。初代Mマガの使い走り(現在は2代目フォーマット林が活躍中)、小林です。編集部ではもうロンドンロンドンって言われてて、誰も本名を呼んでくれません。というより、みんな忘れちゃったみたいです。物忘れがひどい人たちですよね、まったく。

で、今月私がレビューに選んだのはコナミの〝エルギーザの封印〞。昔からのMSXユーザーには懐かしい、『王家の谷』の続編です。このゲーム、ルールはいたって簡単。面のあちこちに配置された光る玉をすべて取って、出口である扉に行けばクリアー、というもの。

でもこの玉を取るというトコがクセモノで、上手に道具を使い壁をほったり、敵を活用しないと先に進めないようになっている。要するにパズルゲームなワケですね。

でね、はじめこのエルギーザを見たときは血がさわぎました。なぜかというと、じつは私、『ロードランナー』みたいなアクションパズルが三度の飯より好きなのだ。そんな私なので、エルギーザを手にしたその日はいきなり徹夜。朝までやっていたのですが、途中で行き詰まってそれ以上進めなくなったため、それ以来エディットモードでずーっと遊んでいたのです。

⬆軽快なリズムのBGMが気持ちいい。気分はインディ・ジョーンズなのです。

しかし今回レビューするということで、残りの面もやってみようと思いたったまじめな私は全60面、なんとかクリアーできましたよ。やっぱりおもしろいなあ、コレ。

特に私が推したいのが、エディットモード。これに決まりですね。このゲーム、ある程度やりこんでくると、「あ、この面はこう解けばいいんだな」とオボロゲながらわかってくるんです。で、「この部分をこう変えれば、もっとおもしろくできるのに」なんて不満もでてくるわけ。そこでこのエディットの登場。おもしろいのよ、これが。性格悪くなるけどね、そこがまたたまらないのだ、と断言しちゃいます。まず何でもいいから面を1コ作ってみる。そしてその面を自分でプレイしてみると、「ここはもっと難しくできるな」なーんてところが必ずでてくるので、そこを直す。そのくり返しで最後にはイヤラシイ面ができあがるわけ。それを誰かにやらせて困る姿を楽しむわけです。この、〝困る姿を楽しむ〞ってのがポイント。くくぅーっ、あああもう考えるだけで作りたくなってきたぞ。そんな魔力がこのエディットにはあるのです、ホント。

ただ、エディットは2人で遊んだほうがいい。2人だと1人じゃわからなかったような解き方を見つけたり、アイデアの幅も広がるし。何より、相手がいるほうがこちらも作りがいがあるからね。

ロンドン小林の Puzzle in Puzzle!

聞いてください。僕は『エルギーザの封印』でパズルステージモードを発見したので報告します。

20面の下の画面に降りて（写真参照)、ここでジャンプするとピラミッドが現われるのです。その中に入ると、なんと25パズルができるんですよ。希望ソフトは、『ゴーファーの野望』をお願いします。

(東京都/ロンドン小林)

うそです。本当はMマガ11月号の技あり一本！　のコーナーに載っていました。しかし、コナミさんも遊んでますねえ。これを知ったとき、もしかして36パズルとか、64パズルとかもあるのかと一瞬思ってしまいました。ないですけど。

⬅へへ、とうとう解けるぜ。

REMEMBER MSX！

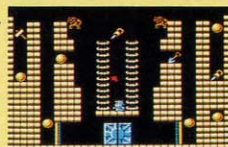
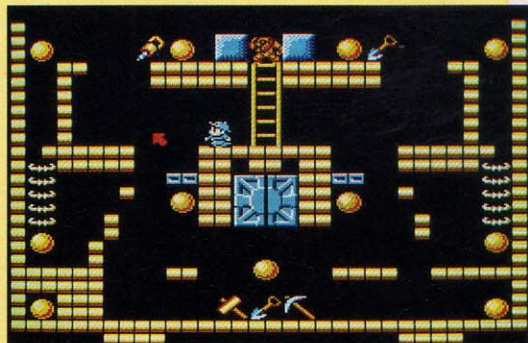
このゲーム、MSXとMSX2用のソフトがそれぞれ発売されているという、ちょっと変わったソフトなのだ。ここで2のユーザーだけが知らないことをひとつ。MSX版のソウルストーンは、キラキラと光るんです。なんか、得した気分になれてうれしいの。

デザイナーのお遊び

普通にプレイしているとわからないんだけど、全60面の中には、全体をつなげると文字のデザインになっているものが結構あるのだ。全60面もあると、遊びたくなる気持ち、わかります。

エディットの魔力 1

エディットを知らなければエルギーザを語ることなかれ。という昔からの諺どおり、このゲームにはエディットは大切な要素なのです。編集部なんかでも、ヘンに燃えている人なんかがいて、結構盛りあがっていました。

当時の私のライバルは、ラメン田川でしたが、今では私の敵ではなーい。私はエディットの真髄を求めているのだ。

⬅こういう地道な努力のすえ、素晴らしい作品が生まれるわけ。ひとつ作るのに4時間は必要。

あとね、このゲームのBGMって、いかにもゲームっぽくてイイです。ゲームが終わったあとも〽タ～リラリッタッタ～、と口ずさんでしまえる感じが特にね。なんかこう、〝耳に残る〟わけですよ。SCCの音で一番〝ゲーム〟してると思う。

それと自分で面を作るとわかるんですけどね、面をデザインするってとても大変。こういうパズルものってアイデアが命だから、納得のいくものを目指すにはすごい時間と労力を使うんですよ。

でも、そう考えてみるとこれだけの面をつくったコナミのデザイナーさんってすごい人たちだね。詰め将棋のような、じっくり考えないと解けない面、ひたすらアクション重視の面など、よくまあ60面もあれだけアイデアが出てくるものだと思います。ホント、拍手を送りたいです。パチパチパチ。

「ロンドン、気味悪いからひとりで拍手すんのやめろって」

「あらま、ラメン田川さん。いや、これはですねぇ」

「いーからさー、木村屋さんで午後の紅茶買ってきてよ。あついの」

「はーい。あれ、林いないんですか。おーい林。ちぇっ、いないのか。今日も使い走りなのね」

あ、そうだ。このソフトで気になる点がひとつ。ただこれはパズル性を重視したためかもしれないんだけど、ルールと仕掛けをもう少し簡単にしてもいいんじゃないかな。一方通行のドアなどはともかく、通り過ぎると突然出現する壁なんかはなくてもいいと思います。そのほうがわかりやすいしね。

エディットの魔力 2

これはラメン田川水胞の作。どっちかっていうと勢いで作るタイプなので、未完の大作が多い人です。

ま、総合的に見て、かなり遊べるソフト。はっきり言ってこの値段でこの内容、そうないですよ。

データ：コナミ、MSX、MSX2
メガROM、5,800円

評/ロンドン小林
（Mマガ初代使い走り）

エディットの魔力 3

兄弟誌ログインの制作アシガルの、須永の作品。彼はトラップウォールを多用する。個性が表われてますね。

ビック君のパフォーマンス

面のデザインだけでなく、キャラクターたちにも注目。なかなかカワイイでしょ。特にポーズ時のビックがなかなかの芸人なんですよ。ドリルやつるはしをかついでる姿が、やけに情感をそそる。

⬆コナミ伝統、ポーズ技の歴史。左からフトンを敷いて寝るポポロン、トイレにハマるポポロン。そして、現在は腕立てふせをするビック。成長する過程がわかる？

10段階評価

	ラメン	温泉	ロンドン
第一印象	8	7	7
操作性	7	8	8
グラフィック	9	8	8
シナリオ	7	8	9
お買得度	8	8	9

SONY

日本語生活
満足シリーズ
2部作、登場。

絵も字も筆も美しい。

機能充実、エンピツ感覚で使えるぞ。

入力 サイズ 装飾 編集 文書 表示 設定 ディスク イラスト 辞書

<同窓会のお知らせ>

みなさんいかがおすごしですか?留学先のアメリカからドクター井上氏も帰国し、久しぶりに懐かしい仲間が集まりそうです。
是非とも参加ください。

日時:1989年1月10日(火)
17:00−19:00

場所:タイガー飯店
渋谷区千駄ケ谷1−1−1
代々木駅おりてすぐ左

連絡先:東京都世田谷区武蔵台1−2−3
幹事役: 相変わらず元気な山田より

文書名: 1頁 16行 ローマ 全角 挿入
ひらがな カタカナ 半角 英字 全確定

1 プルダウンメニューがスグレている。
プルダウンメニューを採用。だから使いやすいんだ。さらにMSX-JE対応なので、高速かつ効率の良い変換ができる。

なし
下線
強調
斜体
白抜き
網かけ

2 文字修飾、イロイロがリッパだ。
強調・網かけ・アンダーラインなどなど豊富な修飾機能がついてるぞ。半角(カナのみ)・全角・横倍・縦倍・4倍角と文字サイズもイロイロ。しかも、JIS第1・第2水準に対応。

3 ブロック編集機能がウレシイのである。
ブロック編集やカット、コピー、ペーストもできちゃうから、文書編集がラクチンだ。

4 イラスト集付属がタノシイのだ。
約100種類のイラスト集付き。オリジナル文書を楽しくしようぜ!

パーティの招待状、凝ってみようよ。

MSX2ユーザーは待っていた!

高機能日本語ワープロソフト

新発売

文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-BO12D 標準価格6,800円
ⒸSony Corporation/イラストデザインⒸBroder band Japan

まだ、はがきを『書いて』いるのか?

1 住所録を『約1,000件登録』し多重検索も、自動ソートも、グルーピングも、できる。簡単な名刺管理に使えるぞ。

2 書体には『毛筆(JIS第1・第2水準対応)』もある。毛筆フォントディスクつきだから、毛筆書体で宛名印字ができるんだ。印字イメージが画面でわかるレイアウト表示つき。

3 葉書の『裏書ワープロ』もついている。だからはがきのことなら何でもOK。シンプルで使いやすい設計だ。

4 ガイダンス画面表示で『カンタン操作だ。』ファンクションキー中心のキー操作のうえ、ガイダンスが画面に表示されるから、操作は簡単!

出た!

簡易カード型データベースソフト

新発売

はがき書右衛門(はがきかきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-BO13D 標準価格7,800円
ⒸSony Corporation.

キミのMSXにも「作左衛門」「書右衛門」が使えるのでござる。

MSX-JEを内蔵していない今までのMSX2でも「文書作左衛門」、「はがき書右衛門」が使えるようになるのだぞ ●漢字BASIC●JIS第1・第2水準漢字ROM●MSX-JE(辞書ROM約15万語)内蔵

MSX標準日本語カートリッジ
HBI-J1 標準価格17,000円
MSX2 MEGA ROM

ⒸASCII Corporation/Ⓒエルゴソフト & ⒸSony Corporation

鮮明さで差をつけるならコレであります。

●和文3種(標準・ポエム・かしこ)英文3種(標準・ポエム・デコ)の豊富な書体。●住所・名前を入力するだけで、フォーマットに合わせて印字する葉書宛名印字モードつきの便利さ。●JIS第1/第2水準漢字ROM内蔵。
●プリンターケーブル付

24ドット漢字サーマルプリンター
HBP-F1
標準価格44,800円

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標

リアル体験
スポーツシリーズ
3部作登場。

ボールと汗が飛んでくる。

これほど人間クサイ野球ゲームはなかった。

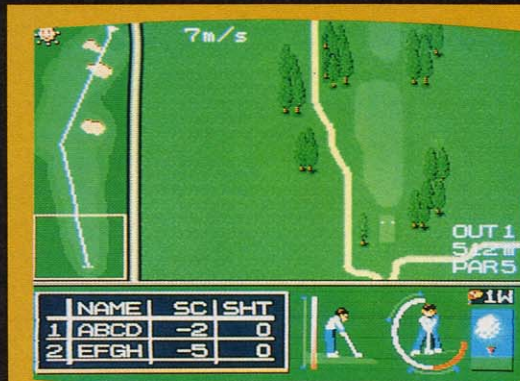
どの選手が強気か?弱気か?選手データに加え、人格データも備えた業界初の野球ゲーム、誕生。選手の個性を見抜け!それが勝利への道だ。

近日発売

●テキは強気か?弱気か?人格データや実績で各選手が個性あふれるプレーをするぞ。
●臨場感だ。実況中継機能。試合状況や、内角球にビビる選手の表情などをリアルに再現する、実況中継機能つき。
●球場を選べ。雨天コールドまであるぞ。ドーム球場、野外プロ球場、市民球場の3つの球場を用意。ドーム球場以外では天候や時間もリアルに変化。
●14球団の壮絶な戦いだ。12球団に加えて大リーグイメージの球団、往年の名選手によるレトロ球団が参加。
●プレイモードも4種類!ペナントレース・オープン戦・監督モード・ホームランモードの4種のプレイモードだ。大勢でホームラン競争もできる。
●入った、入った、大歓声!BGMはFM音源対応。だから迫力抜群。

どリアル野球シミュレーション
PLAY BALL II プレイボールツー
HBS-G068D 標準価格6,800円

©Sony Corporation/KLON

近日発売

君はゴルフ会員券を買ったのだ。

有名ゴルフクラブのコースをそっくり再現。細かいプレイ設定に4種のプレイモード。緻密で大胆なゴルフテクニックを養うのだ。

◎まず登録だ。正会員登録をすませ、さあグリーンへ。
◎サザンクロスカントリークラブ、田人カントリークラブ、GMG八王子ゴルフ場、長瀞カントリークラブ──有名ゴルフクラブのコースを忠実に再現。本物のコースならではの緊張感が味わえる。
◎さぁイクゾ!臨場感たっぷりのプレイ。スタンス・グリップなどプレイのこまやかな設定ができるうえ、コースの起伏もリアルに忠実再現。
◎キャディさんの声は神の声。アドバイス機能付き。キャディがキミに適切な指示を与えてくれるんだ。さらにヘッドインパクトの瞬間を再現し、打ち方の研究もできる。
◎多彩なプレーモードだ。ストローク・マッチ・トーナメント・トレーニングの4モードでプレイが楽しめる。
◎グリーンいっぱいに広がる音楽。BGMはFM音源対応で迫力抜群。

4種の有名ゴルフクラブのシミュレーション
Membership Golf メンバーシップゴルフ
HBS-G069D 標準価格7,800円

×2 ©Sony Corporation/KLON

ボクサーを育て、鍛えて、目ざすは実力世界ナンバー1。

血を吐くトレーニングに負けず、戦え、明日へ。

●トレーニングモードで選手を鍛え、ウオッチ(観戦)モードで相手の実力をうかがい、ランキングorトーナメントモードで世界チャンプを目指す。6つのモード8人までのプレイヤーで遊べる、奥の深いボクシングゲームだ!

ファミリーボクシング
MSXタイトルマッチ

MSX2 2メガROM HBS-G066C 標準価格5,800円
©Wood Place/Sony Corp. ©NAMCO LTD.

上記ソフトは、メインRAM64K以上、V-RAM128Kのパソコンシステムでお使いください。また、MSX2のソフトは、MSX2のパソコンシステムでお楽しみ下さい。
上記「PLAY BALL II」及び「Membership Golf」の発売を仕様変更の為、来年年明けに延期いたします。おわびして訂正いたします。

SONY
君の才能を待っている！
BOYS, BE CREATIVE!
SONY STAFF ONLY
「SONY STAFF ONLY」がマブシイ！
賞にもれた人にも、スタッフジャンパーが
応募者の中から
抽せんで300名様にあたります。
「ソニープログラミングコンテスト実施中」自作ソフトを応募して欲しい！
●一般プログラム部門…ゲームソフト(R.P.G.シューティングなど)・開発用エディター(お絵書きソフト、ツール等)、実用ソフト(表計算ソフト等)のプログラム。
●小林ツクロウ君部門…「F1ツールディスク」(F1XD、F1XDmk2)、「ゲームプログラミングツール」(F1XDJ付属)または、「センサーキッド」を使ってつくったプログラム。
●アイデア部門…こんなパソコンやゲームソフトがあったらいいな等、君が将来欲しいMSXパソコンについてまとめ、絵やイラストを入れて説明してください。
■各賞 ベストHIT BIT賞、準HIT BIT賞の他、アイディア、テクニック、グラフィック、ひょうきんさを評価する特別賞があります。受賞された方はヒットビットスタッフとして認定します。
■ヒットビットスタッフの特典 ●その1 ヒットビット商品(パソコン、周辺機器／ソフト)の中から希望の商品を選んでもらいその商品のモニターをしていただきます。●その2 トロフィーとソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」がもらえます。さらに応募してくれた人の中から、抽選で300名様にソニーオリジナル「スタジアムジャンパー」をプレゼントします。
■応募要項 ●応募作品 ＊MSX規格で作られた自作ソフト。＊フロッピーディスクあるいはカセットテープで参加をお願いいたします。確認のため2回以上同じプログラムをセーブしてください。(アイディア部門はこの限りではありません。)＊本コンテストにお送りいただいたプログラムの著作権など一切の権利は、ソニー㈱に帰属いたします。＊発表作品は、未発表のものに限ります。●応募方法＊応募用紙に氏名、使用機種、操作方法等を明記の上お送りください(応募用紙はソニー商品販売店でお受け取りください)。＊なおお送りいただいたプログラムはお返しできません。●応募作品の送り先 〒141 東京都品川区北品川6-5-8ソニーヤングラボラトリー内「ソニープログラミングコンテスト」係 ●期間 1988年12月1日より1989年3月31日(当日消印有効) ●入賞者、入賞作品の発表 1989年7月号(6月8日売り)MSX専門誌、パソコン誌にて発表
HIT BIT STAFFになれるチャンスが来た！
ゲームの流れは変わった。
あそぶ時代 から つくる時代 へ。
お手ごろ価格の高性能、「F1ツールディスク」でつくる時代に入門だ。
■F1ツールディスク(F1 XDmk2専用)付属■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■「プログラミング」の楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
新・発・売
MSX2
F1ツールディスク付き
F1XDmk2
HB-F1XDmk2
標準価格49,800円
つくる時代の実力機、「ゲームプログラミングツール」でゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ。
■ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)付属■JIS第1第2水準漢字ROM／連文節変換辞書ROM／MSX標準日本語処理機能内蔵■FM音源装備■3.5インチFDD内蔵■スピコン連射ターボ搭載■ポーズボタン機能付■集中インジケーター装備■メインRAM64KB、V-RAM128KB実装■プログラミングの楽な独立10キー■JIS配列キーボード■2スロット装備
HB-F1XDJ
標準価格69,800円
MSX2+
ゲームデザインパソコン
新・発・売
F1XDJ
ゲームデザインパソコンF1XDJ
It's a Sony
君のアイデアをほめたたえる用意は、できた！
●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内 ソニー㈱カタログWJ係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

人間とコンピュータの調和をめざす

NEOS

ぼくのMSXでも、できますか!?

パソコン通信とか
MSX・DOS2を
使ったりとか

EX-4があればできます!!

パソコン通信で未知の仲間と情報を交換してみたい。MSX-DOS2を使って日本語で効率よくファイル管理したい。でも、自分の持っているMSXは2スロット、フロッピーディスクなし、おまけに漢字ROMも内蔵されていないから…。とあきらめていたキミ。NEOSの拡張スロットボックス「EX-4」を使えば下の図のように、パソコン通信はもちろんMSX-DOS2を使うこともできるようになるゾ。さあ、MSXコンピュータに進化したキミのマシンで、パソコン通信やMSX-DOS2にチャレンジしよう。

■パソコン通信の構成例

EX-4

モデム

漢字ROMまたはワープロソフト

フロッピーディスクドライブ

MSX2本体

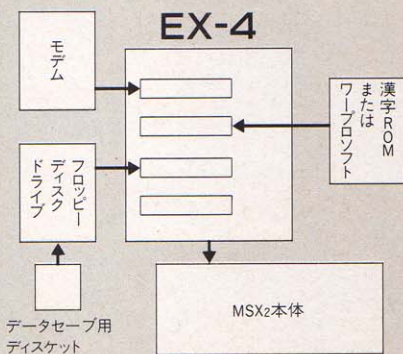
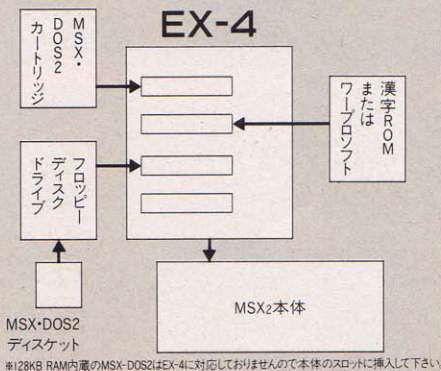
データセーブ用ディスケット

■MSX・DOS2使用時の構成例

※128KB RAM内蔵のMSX-DOS2はEX-4に対応しておりませんので本体のスロットに挿入して下さい。

MSX拡張スロットボックス

MSX、MSX2のスロットを4つに拡張するボックス

EX-4 ¥29,800

キミのMSXライフをさらにひろげる

MSXマウス

MS-10X ¥7,800

Human Electronics Communicationを追求する ●ソフトウェア、周辺機器によってはEX-4(拡張スロット)に対応していないものがあります。詳しくは発売元にお問い合せ下さい。

株式会社日本エレクトロニクス システム事業部 〒107 東京都港区南青山7-3-6 南青山第22大京ビル ☎03(486)4181(代)

●MSX、MSX2、日本語MSX-DOS2はアスキーの商標です。

資料請求券 MSXマガジン 1月号

出たっ! 話題のソフト

●PC-9801シリーズ ●PC-8801mkIISR以降対応 ●X1/turboシリーズ ●FM-7/NEW7シリーズ ●FM77/AVシリーズ ●MSX2専用

恐怖の叫びは、私を美しくする。

ウィンチェスター家の館に入ったとたん、
ローソクを手にした女が、悲鳴と共に消えた…。
彼らは恐怖の館に閉じ込められてしまった。
闇の中に何かがうごめいている。
この館には何が居るのだろうか?
次から次へと襲いかかる恐怖と謎……。
そして館の主人、スーザン・ウィンチェスターとは…?
イーストキューブが自信を持って
君におくる、パソコンソフト第2弾!!
コミカルホラーアドベンチャー白夜物語。

● お知らせ X68000は、来春まで
発売が延期になりました。

テレホンサービス実施中!!
(PM7:00〜) PHONE 011-711-7709

MSX2専用
新発売

コミカルホラーアドベンチャー

白夜物語

ウィンチェスター家の末裔

対応機種	メディア	定価
PC-9801シリーズ	5″2DD 5″2HD 3.5″2DD	9,800円
PC-8801mkIISR以降対応	5″2D	7,800円
X1/turboシリーズ	5″2D	7,800円
FM-7/NEW7シリーズ	5″2D	7,800円
FM77/AVシリーズ	3.5″2D	7,800円
X68000シリーズ	5″2HD	9,800円
MSX2専用	3.5″2DD	7,800円

★ MSXはアスキーの商標です ★ MSX MUSIC対応

白夜物語のスゴサはこれだ!!

● 面白さ抜群! 笑いと恐怖の2万文字メッセージ。
● 各機種専用のシステム開発・グラフィックの書き下ろし。
30ヶ所のアニメーション処理(PC98/X68のみ)
● 初の全画面4,096色同時表示。(65,000色カラーグラフィックモード使用)
恐怖の「音声サンプリング音」がソソる。(X68用アドベンチャーゲーム初)
● 恐怖の効果音。
全機種FM音源対応・MSX2はパナアミューズメントカートリッジ対応。
● パンニングスクロール!!(PC98/X68のみ)
画面左右の見えない所も切替なしで見れる。
● 全機種ジョイパッド対応。操作は簡単。コマンドメニュー選択型。

通信販売OK!! 郵便番号、住所、氏名、TEL、品名、機種名を明記の上、現金書留で、直接当社へご注文ください。(送料サービス)

イースト キューブ™ 東峰通商株式会社 EC事業部
〒065 札幌市東区北22条東7丁目 PHONE 011-711-7709

Micronet（マイクロネット）CO., Ltd. 〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

極道陣取り

ぎらっ

ひかってなけりゃ、男じゃないぜ！

ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれねーか」「おやっさん！ なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた！。頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。

今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！12都市での抗争を、再現！極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合!? きみしだいでこの街は、きみの物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がかかる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.G（シミュレイションゲーム）に不満をもっていたきみ。「S.L.Gならば、まかせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク、シカモとぎれる事の無いBGM！
○かくしコマンドもあって、ちょっとしたゲームをするとそれも、おしえてもらえちゃう！
○ヒントはマニュアルのな・か・に？

MSX2 3.5"2DD……………6,800YEN　12月下旬

堂々デビュー

たんたんたんばがゲームに成った！

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ/プロデュースA.A.STATION）をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。

痛快無類！、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇！、この面白さは他の追従を決してゆるしません……………!?。

○オリジナルのボードゲームを、MSX2のスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現！しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。
○オーバーラップ ウインドー/フルマウス オペレーションなど MSX2のハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、×68Kのビジュアルシェル方式を採用しました。)
○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング！。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう！。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも？（エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように！）

| MSX2 3.5"2DD　6,800YEN　12月上旬 |

GRAPHIC TOOL GABAN がばん

MSX2

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能！

マウス対応　メモリー 64K VRAM 128K

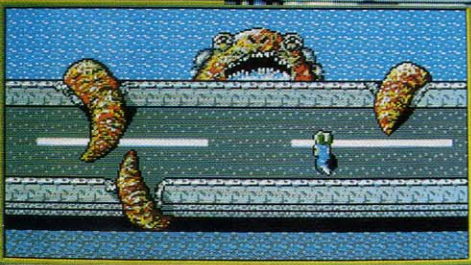
MSX2 3.5"2DD……………9,800yen

麻雀狂時代 SPECIAL

3.5"2DD　6,800YEN　12月上旬

MSX2が、
より強力にパワーアップ!!
FM音源
BASICコンパイラ
標準搭載
MSX 2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD
PHC-70FD
標準価格64,800円
三洋電機株式会社
●お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145
東京営業部:TEL03(836)3872 中部営業部:TEL052(582)6123 近畿営業部:TEL06(443)5140
北海道営業所:TEL011(271)6470 東北営業所:TEL022(267)3681 北陸営業所:TEL0762(38)9811
京滋営業所:TEL075(682)2341 神戸営業所:TEL078(682)0681 中国営業所:TEL082(243)9120
四国営業所:TEL0878(34)7699 九州営業所:TEL092(291)6270
●MSXは、アスキーの商標です。
資料請求券
MSXマガジン
1月号

SANYO

WAVY 70FD
2DD
ついに、出ました。MSX2+(エム・エス・エックス ツー・プラス)。
これまでのMSX・MSX2との上位互換性を保ちながら、日本語処理やAV機能を大幅に強化して、いよいよ登場です。しかも、WAVY70FDは、話題のFM音源やBASICコンパイラを標準で搭載。ゲームにCG、コンピュータミュージック、パソコンの学習、そして、パソコン通信やミニOAまで、幅広く応用できる、大満足のMSX2+です。
迫力あるサウンドが楽しめるMSX-MUSIC(FM音源)搭載。
MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源を標準で搭載。ピアノやギター、オルガンなど、64の音色が楽しめて、8オクターブ9重和音も楽しめます。さらに、今後はFM音源対応のソフトも続々登場予定。迫力たっぷりのサウンドで、ゲームも数倍楽しめる。
日本語処理機能や、カラー静止画像表示機能などで、強力にパワーアップ。
MSX2+仕様のWAVY70FDは、MSX-BASIC Ver3.0とJIS第一水準漢字ROMの搭載で、漢字入出力が手軽に行えるようになりました。また、最大19268色表示のリアルなカラー静止画表示機能や、画面の水平スクロール機能も新たに装備。特に、WAVY70FDでは、BASICコンパイラを搭載しているので、プログラムの実行速度が速く、CGの描画速度なども大幅にスピードアップ。さらに、使いやすいフロントローディングのFDDや、本体上面配置のダブルスロット、連射コントローラーやポーズスイッチの搭載など、大満足のパワーアップマシンです。
大満足の
MSX 2+

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。
行く手を阻む想像を超えたクリーチャー群。血みどろに色彩られた謎。
マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダイナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化(スケールアップ)を遂げここに再臨する。

MSX2 3.5"2DDディスケット 2枚組 RAM64K以上VRAM128K以上 ●予価7,800円 12月下旬発売予定

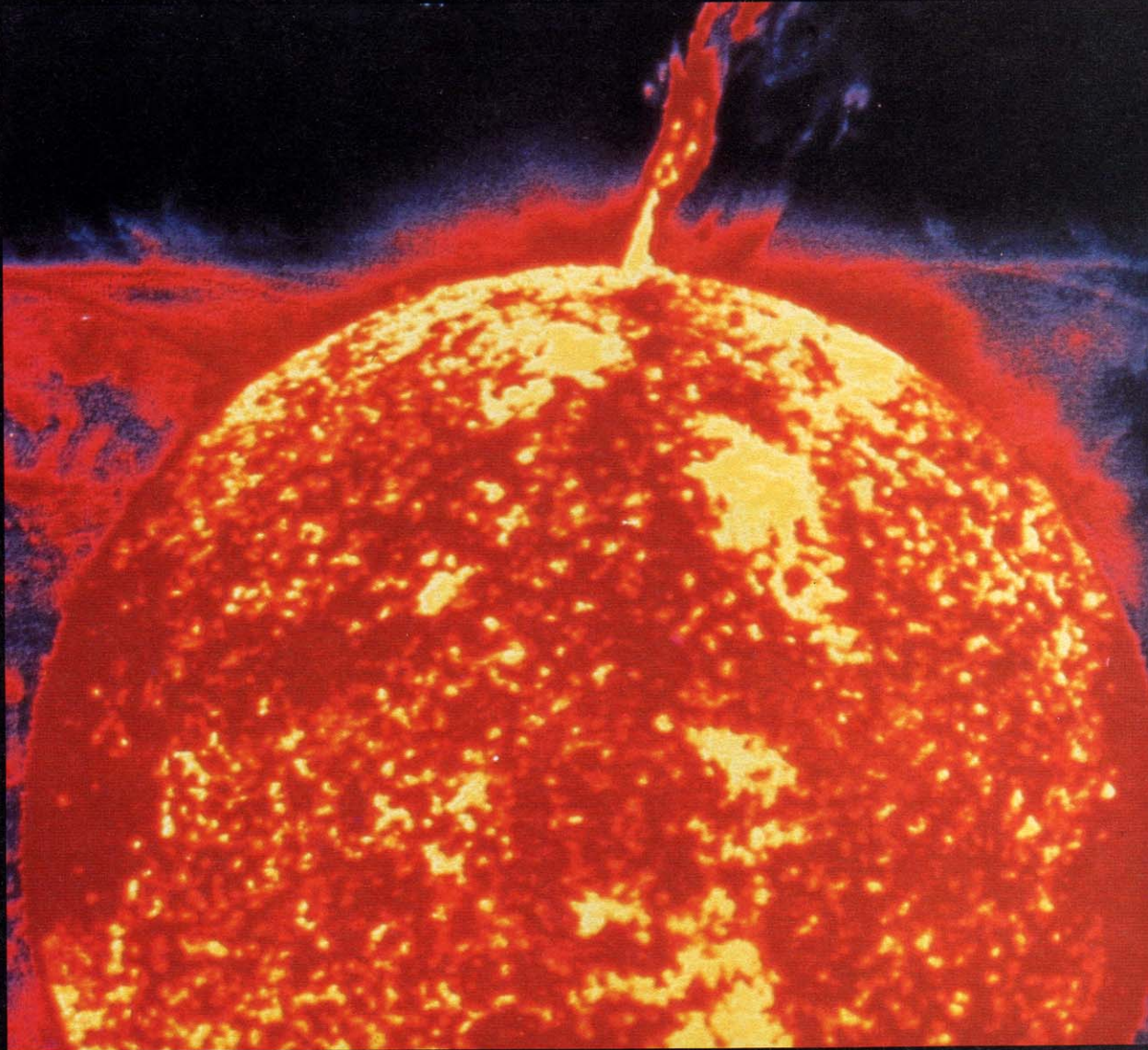
● 企画・制作 **株式会社ファン プロジェクト** ●発売 **ビクター音楽産業株式会社** PC-88版同時制作快調!!

通販 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上
現金書留にてビクター音楽産業㈱までお申込み下さい。

MSX2はアスキーの商標です。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お問い合せは平日、12時から19時まで)

資料請求券 MSXマガジン①

KONAMI
F-1体感
セッティングメニューは約295万通り!
史上初、2人同時マルチプレイ可能!
3D画面が生んだこの臨場感!
16戦勝抜きグランプリモード!
19,268色の美しいグラフィック!
コナミのMSX2+専用ソフト第1弾
F-1 SPIRIT 3D SPECIAL™
©KONAMI 1988
MSX2+専用(RAM64K VRAM128K以上)
3.5″2DD(ディスク2枚組)
MSX-MUSIC&ジョイハンドル対応
6,800円
好評発売中
●MSXマークはアスキーの商標です。
もっとリアルに、もっとエキサイティングに——あの『F-1スピリット』が、話題のMSX2+仕様で新登場!ビデオ表示機能・オーディオ機能などを飛躍的に向上させた新ハードの特徴をフルに活かして、ハイテックな夢の走りが楽しめる!! モードは全4種類。
MSX2+の魅力を体験しよう! THE NEW MSX FAIR開催
楽しいイベントが盛りだくさんの「ザ・ニュー・MSX・フェア」は、全国7ヶ所で開催中。みんなででかけよう!!
発売元 コナミ株式会社 〒101東京都千代田区神田神保町3-25
販売元 松下電器産業株式会社 パナソフトセンター 〒106東京都港区六本木4-8-5 和幸ビル

ファンタジー、

●画面は開発中のものです。 ●MSXマークはアスキーの商標です。

MUSIC

グラディウス・サウンドがクラシカルな組曲になった!

グラディウス・ファンタジア

アポロンから、絶賛発売中。演奏はグラディウス・シンフォニック・オーケストラ。

LP(AY25-26)2,500円 CD(BY30-5072)3,000円 カセット(KSF1555)2,500円

FAMI-COM

反射神経に新次元の興奮! ファミコン版

GRADIUS II

アーケード版でも熱狂的ファンをもつ名作が遂にファミコン進出

VRC4+1M+1M+16KSRAM 5,900円 12月16日発売

●ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

週刊テレホンサービス実施都市 関東地区 本社:03-262-9110 関西地区 大阪:06-334-0399 北海道地区 札幌:011-851-3000 東北地区 青森:0177-22-5731 秋田:0188-24-700

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5-2-

創世。

グラディウスシリーズ待望の続編!

G6658対バクテリアン戦、G6666対ヴェノム戦
G6709対サラマンダ戦………
そしてG6809、スペースウォーⅣ勃発!
戦いのステージをG6644へ求めて
いま、亜空間戦闘機〈ヴィクセン〉の
時空を超えた追撃が始まる!!
アーケード版『グラ2』で人気のステージも登場!

MSX 1,2兼用 2Mビット SCC搭載 5,800円 1月中旬発売予定

© KONAMI 1988 TM

コナミの占いセンセーション

西洋占星術、血液型相性占い、手相占いからスーパーおみくじまで盛りだくさんの内容!
ゲーム感覚いっぱいに楽しめます。ご案内役は、おなじみのペンギンくんとあけみさん!!

MSX 2対応 3.5"2DD(ディスク版) 4,800円 新発売

コナミ・ゲームコレクション Vol.1~Vol.4

なつかしのあのゲームこのゲームが、パックになって新登場! Vol.1(特別2枚組アクション編)、Vol.2(スポーツ編I)、Vol.3(シューティング編)、Vol.4(スポーツ編II)、それぞれに人気の5タイトルを収録!!

MSX対応 3.5"2DD(ディスク版) 各4,800円 Vol.1・Vol.2=絶賛発売中 Vol.3・Vol.4=引き続き発売予定

北陸地区 新潟:025-229-1141 四国地区 愛媛-松山:0899-33-3399 九州地区 福岡-天神:092-715-8200 福岡-大牟田:0944-55-4444 鹿児島-志布志:0994-72-0606

福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

SOFT HOUSE ACG & STG RPG & AVG
BIT²

カエルになっちゃイヤ!!
美味しいゲームが新登場!!

QUINPL
クインプル

- 2人同時プレイでおもしろさ10倍
- 超楽しいキャラクター達
- おかしの面、おもちゃの面などなど不思議ワールド続出
- シンセサウルスも特別出演

MSX2 ♪ VRAM128K
- 3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然画に対応
- 1メガROM(ROMカセット版近日発売)

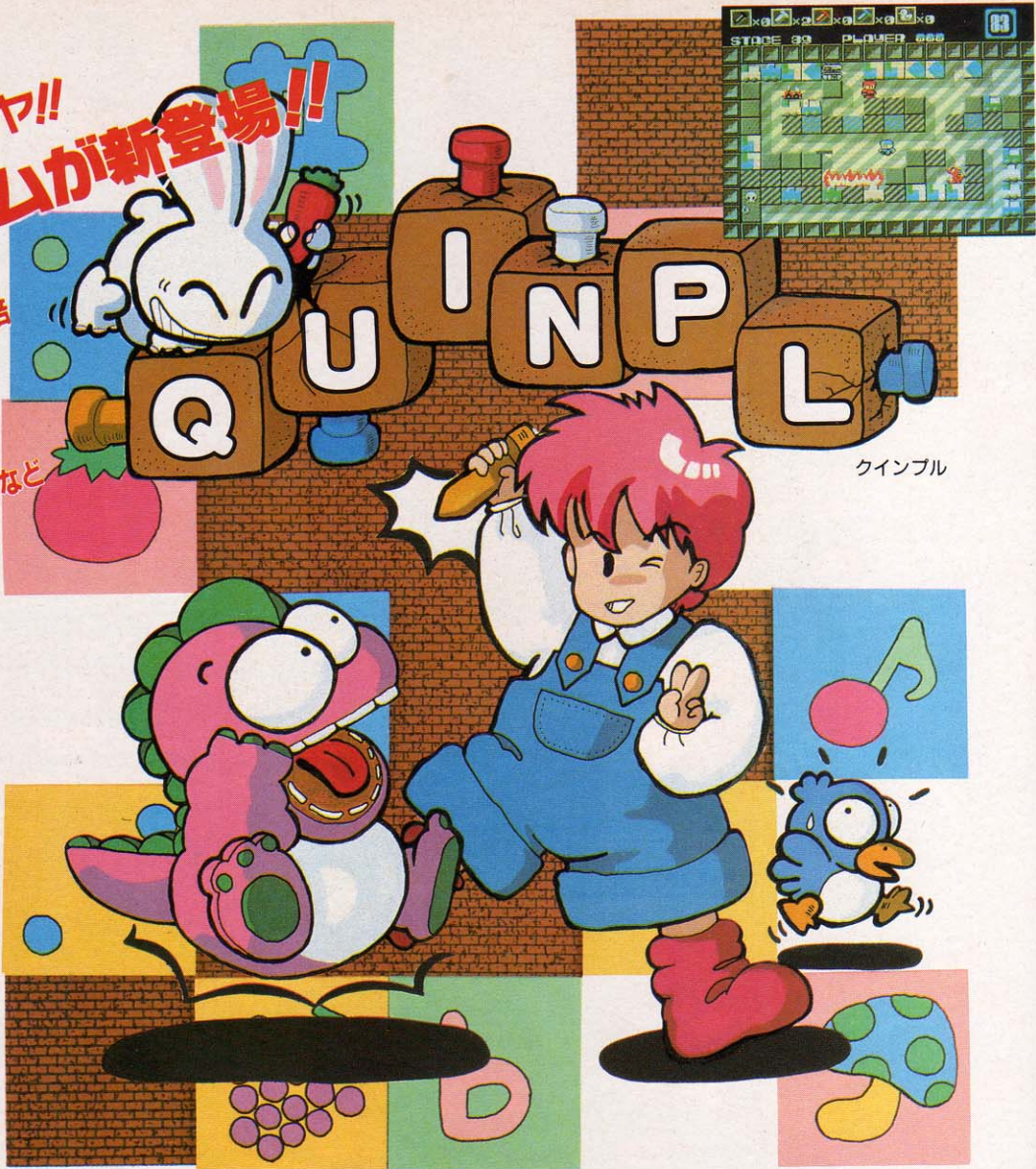
定価¥5,800

シンセサウルス

〈バージョンUP(V.1.1)のお知らせ〉
- 楽譜がカセットテープにもセーブできる
- 楽譜表示で左右のスクロールが半画面ずつになって見やすくなる
- 楽譜記号の改良

〈ノーバージョン版をお持ちの方へ〉
バージョンUP御希望の方はビッツー販売㈱まで御連絡ください。

▶絶賛発売中!!

FM音源用サウンドツール
MSX ♪MSX-MUSIC対応
ROMカセット RAM32K以上
定価¥6,800

ファミクル・パロディック

▶絶賛発売中!!

ニューシューティングのスタンダード
MSX2 MEGA ROM S-RAM対応 RAM64K/VRAM128K
2メガROM 定価¥6,800

秘録 首斬り館

逐電屋 藤兵衛

▶近日発売!!

本格派アドベンチャーゲーム
MSX2 3.5" 2DD
PC-88SR・PC-98版開発中

MSXマークはアスキーの商標です
メガROMは、1メカビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです
※製品のお問い合わせは株BIT²へ、商品の取扱いはBIT²販売株へ

制作／発売元 株式会社BIT²
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F
☎03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元 BIT²販売株式会社
〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル3F
☎03(862)6886 FAX.03(862)2263

通信販売のお知らせ
通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留て「BIT²販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集
- サウンドエフェクト(ミュージック含む)
- キャラクターデザイン ●プログラマー

詳しくはTEL.03-479-4558 辻谷まで

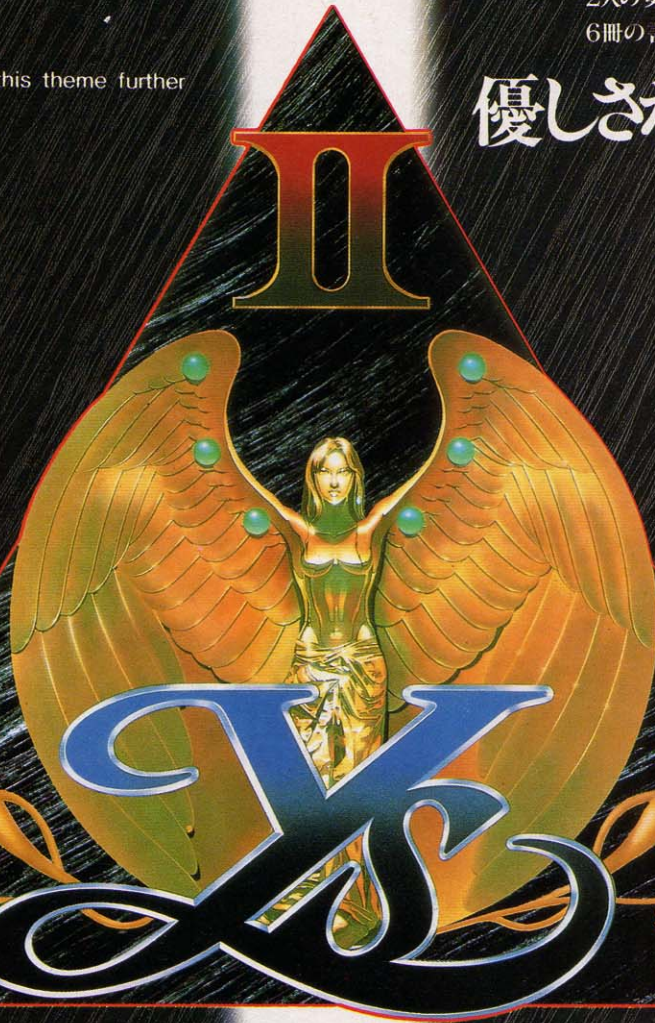
Falcom

「イースII」

ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"
We made "Ys II" because
We were interested in exploring this theme further
This Software for Game 1988
Works made in Tokyo

2人の女神とは誰のことなのか？
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは？

優しさから、感動へ。

■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。
基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きです。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくとイースIIがより楽しめます。

好評発売中!!

「イース」の優しさを継承しさらにグレードアップした「イースII」

新発売

イースII MSX2版発売!

DISK 専用版
■ジョイスティック対応
■1ドライブ使用可能
■パナアミューズメントカートリッジ対応(S-RAM)
¥7,800

3.5-2DD
3枚組

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハカキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501 FAX 0425(28)2714

自動作曲機能付ミュージックエディター

音知(おんち)くん

イメージが音楽になる!!
強力自動作曲で、誰でも作曲家!!
豊富なエディター機能と
バツグンの操作性。
もう音知くんなんて呼ばせない。

タケルでしか
買えないものがある

満載されたエディター機能

❶初期セット
メモ■各トラック音源セット
❷楽譜入力
音符の入力■インサート、デリート、コピー
ext ■音色ナンバーのセット■テンポのセット
❸音色セット
PSG音色セット■ OPL音色セット
❹データ ロード/セーブ
ミュージック・データ■音色・データ
❺オートプレイ
データ・ランダム・プレイ
❻自動作曲
ミュージック・自動作成■ミュージック・キャラクター・エディット
❼プリント・アウト
楽譜プリント■楽譜プリントno.2 ■音色データプリント

MSX2(3.5" 2DD)
TAKERU価格 4,800yen
©ウィンキーソフト
販売 ソフトベンダータケル

パソコンソフト自販機

武尊

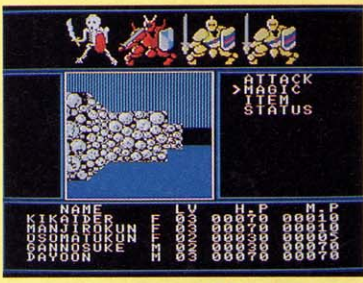
札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	札幌東急ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハトソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	テンコートチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 6F	(022)261-1251
	テンコートチェーン仙台本店	(022)225-5290
	テンコートチェーンDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子テンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司テンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子テンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンバード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(WIll 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	株梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ甲府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロート	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ4F	(052)971-0111
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線OA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館店	(078)231-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	株コンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

大小7つの惑星と1つの人工惑星から成るプシェード星系。行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行く手には壮絶な戦いや、好奇心をそそる数々の出来事が待っている。戦力を維持するためには貿易をしなければならないが、相手はならず者ばかりだ。数々の武器と希望を満載して、大宇宙を舞台に冒険の旅は果てしなく続く。

ウォーニング

WARNING

SFウォー・シミュレーション
& ロールプレイング

MSX2(3.5"2DD)
市販希望価格6,800yen
TAKERU価格4,800yen
©コスモスコンピュータ

R・P・Gコンストラクションツール

ダンジョン万次郎

MSX2(3.5"2DD)
(VRAM 128K)
TAKERU価格3,500yen
©MSXマガジン編集部

R.P.Gには大きく分けて、マップ上で4方向スクロールで展開されるものと、ダンジョンが舞台になるものと2つのタイプがある。「ダンジョン万治郎」はその名のとおり、ダンジョンが舞台のR.P.Gなんだけど、そのダンジョンを自分の好きなように作れるというわけだっ——／作り方もカンタン。上から見た図、つまり二次元でマッピングしたものが、ゲームの時には自動的に奥行きのある3Dに変換されてしまう。もちろん敵キャラだってエディットできるんだ。MSXマガジン編集部ではこの「ダンジョン万治郎」で作ったR.P.Gを大々的に募集中だそうだ。君の才能をこの世に知らしめる絶好のチャンスではないか。

※MSXマガジン11月号が必要です。

タケルが変わったぞ!!

一秒でも早く君の手元にソフトを届けるために、新しいタケルはCDROM対応になったぞ／もう今迄のように待たせない。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市端穂区掘田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

資料請求券
MSXマガジン

T&Eマガジンディスクスペシャル タケルで登場!

企画・開発 T&Eソフト 販売 ブラザー工業

12月下旬発売予定

価格2,500円

MSX2

3.5 2DD(2枚組)

T&E SOFT

MSXはアスキーの商標です。

1 新春スペシャル座談会
■司会 横山英二
■出席 内藤時造、吉川泰生、中島健二

2 サイオブレードヒント集

3 スーパースクープ!!「ハイドライドX」

4 T&E最新ゲーム・オープニング
サイオブレード G・D

5 +(プラス)じゃなくてもOK「レイドック2」アニメーション公開
レイドック2のオープニング、アニメーション部分を公開。

6 サイオブレード・ミュージック集
PSG、FM PACにて全曲収録。

7 なんとMSX2がキミの声でしゃべる。「MSX2おしゃべりくん」

8 冬休み、2人で遊べる「じゃんけんウォーゲーム」
'87年、ログインプログラムオリンピック掲載ソフト。

9 グレイテスト・ドライバー1コース

●その他情報満載!
PSY・O・BLADEポスター抽選で100名様にプレゼント
※内容については一部変更になることもあります。

NATSUME
ナ・ツ・メ

MSX1、MSX2対応
メガROM(カセット)
予定価格
¥7,800

2人の写楽(しゃらく)

しゃらく

しゃらく

バンソウコウをはがすと写楽のパワーがグッと変わるぞ！

第1ステージ

消えたワトさんのことをたずねていくと……

うわ～っ！ボスキャラだ!!

パラメータやオーラをよく見て、さあ対戦だっ！

第2ステージ

ナント写楽は、イースター島へまで、行くことに!!モアイの攻撃もなかなかだゾ！

※画面は開発中のものです。

待ってました！
アクション＋アドベンチャー!!

そこのけそこのけ

三つ目がとおる

みつめがとおる

近日発売(きんじつはつばい)！

聞いてトクする
ナツメの新作情報

12月のパートナー、
岩間梨絵子です！

☎03-207-7500

※通信販売ご希望の方は商品名を記入の上、現金書留でお申し込み下さい。

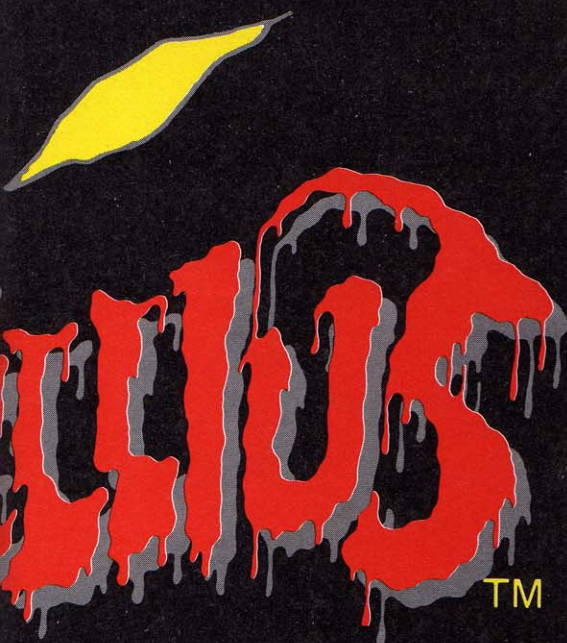
ナツメ(株)　〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル
☎03-232-5251

MSX 2　7800円
MSX 2 +
MSX AUDIO
対応
2DD ♪ 3枚組

血圧上昇! レッドドラゴン登場

激戦! むらがるモンスター

TM

のーみそコネコネ
COMPILE

●様々な視点から表現可能となった変幻3画面方式
●スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ
●多彩な会話と奥の深いシナリオ
●最強の美しさを追求したオープニングデモ
●豪華設定資料集&謎の㊙おまけ付

12月15日発売予定

悶絶！ハーピーとのあぶない戦い

冒険！アレイド王国からそれは始まる

——バックナンバー通販コーナー——

ディスクステーション #0　980円
①ウィンキーソフト　あかんべドラゴン
②ブレイングレイ　ラストハルマゲドン
③ゲーム・アーツ　ソリテアロイヤル
④コンパイル　アレスタ
⑤パナソフト　FMパナアミューズメントカートリッジ

ディスクステーション #1　1,980円
①MSX2+情報
②アレスタ(DS#1オリジナル)
ゼビウス(ニューバージョン SCRAMBLE)
③ぎゅわんぶらあ自己中心派徹底紹介

——笑顔とまごころの通信販売で買うよーに——

通信販売を希望の方は、現金書留か定額為替で、商品の定価+送料200円(速達希望なら400円)を送るんだ。必ず、君の持っているMSX2、MSX2+のメーカー名と機種も書くように。あっ！ それと、商品名・きみの電話番号も忘れずに。ブップーだ！

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単、あなたが欲しいと思う商品名・会社名その他必要事項を記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけで希望の商品が一週間ほどで届きます。

株式会社 コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交1005号
Phone：082-263-6006 Fax：082-263-6049

見たい人には見えてくる

驚異！ ムービングビデオシステムによるリアルなVTR取込み画像。

WXY MSX2 3.5"2DD¥6,800

ここはWXY女子大学生寮。ピチピチ女子大生でいっぱいの花園だ。今夜もいつものようにギャルズウォッチング。ヌフッ、ヌフッ、ヌフフフッ。悩ましげなポーズで、まるでさそうかのような彼女達。でもお目当ては可愛いあの子ただ一人。他の女の子の悩殺攻撃、最新フルーツボンブ攻撃をかわしながら、一刻も早くスケベを達成しようじゃないか！主人公"ソルティキャッド"こと塩招猫男になりきって、スケベなキミのH冒険がはじまるゼイ。

●鮮明なビデオ画像取込みと、リアルな動く"ムービングビデオシステム"。●瞬時画面切り替えシステムによるヘルプ機能搭載。●スリルとドラマがいっぱいのアクションR.P.G.！●16面のビデオ画像を連続処理した、リアルな画面構成。

アフタースクール

★対応機種PC-9801シリーズ（RX、RAを除く）5"2HD/2DD、3.5"2HD/2DD
¥7,800

●乱れに乱れた女子高生の息をのむスキャンダルロマン！
●大コーフンのセクシーアドベンチャーゲーム。
●某女子校の生徒会会長、副会長の妖しいスキャンダルをネタにひともうけくわだてるあなた。だが、彼女達の魅力に次第に骨抜きになってゆく…

エクスタシーガール

★対応機種PC-9801シリーズ（RX、RAを除く）5"2HD/2DD、3.5"2HD/2DD
¥7,800

●彼女の弱点、チョメチョメポイントはどこだ！
●ウズウズさせるセクシーアクションゲーム。
●いつものように彼女の部屋を訪れたアナタ。でもいつもと違う彼女。いやに積極的だなぁ。んじゃあ、攻めて攻めて攻めまくろう！

まだまだあるぞ、どんどん出るぞ、クレバービッツのコーフンゲーム！

●通信販売のお知らせ

★当社の商品がお近くのパソコンショップで手に入らない場合は、①商品名、②お使いの機種名、③あなたの住所、④氏名(フリガナ)、⑤電話番号を明記のうえ、直接当社へ⑥現金書留でお申し込みください。〈送料無料〉

●あなたのつくったソフトをバックアップ！

★あなたのお作りになった未発表のソフトを、当社にて商品化等の全面的なバックアップをいたします。お気軽にご相談ください。(機種、ジャンルを問いません)

※業者の方への販売も行っております。お問合わせください。

クレバービッツ
〒276 千葉県八千代市八千代台東1-45-18 株式会社オオモリ
●お問い合わせ/☎0474-83-6777

寒い日は、あったかお部屋で頭（オツ）

壮大なウルティマ・シリーズの記念すべき第1作！

Ultima I

TM & © 1985 Richard Garriott Origin Systems Inc.

ウルティマI―The First Age of Darkness

パソコン・ゲームにR.P.G.のジャンルを確立し、すべてのパソコンR.P.G.の基になったのが、この「ウルティマI」。原作者、ロード・ブリティッシュ自身がリメイクしたものを、完全日本語対応として移植。グラフィックが全面的に改訂され、BGMも追加。すべてはここから始まった。

悪の魔道士モンデインは「邪悪の石」を創り上げようとしていた。ブリタニアの暗黒時代のはじまりである。そこで、キミは単身ソーサリアを旅し、クエストを解決しながら王女を救い、モンデインに打ち勝たなければならない。

12月21日発売

- ●PC9801 2DD/M68F5553
  2DD/L68F5553
- ●PC8801SR 2D/M68R5553
- ●PC88VA 2HD/F68A5553
- ●X1turbo 2D/M68J5553
- ●MSX2 2DD/L68Y5553

（要VRAM128KB以上）各6,800円（特製マップ付）

ウルティマIV X68000版、PC-88VA版、完成！

超ベストセラー「ウルティマIV」に新しいラインナップ。高精細グラフィック・モード仕様に、戸田誠司（フェアチャイルド）のオリジナル・ステレオBGMを追加。ますます迫力を増した究極のR.P.G.！

新生ブリタニア王国に永遠の繁栄をもたらすため、人々の心を善に導く指導者、聖者となれ。そのためにはブリタニア全土を旅し、協力してくれる仲間を見つけ、8つの徳を高め、3つの原理を知って「究極の知恵の写本」を読まなければならない。

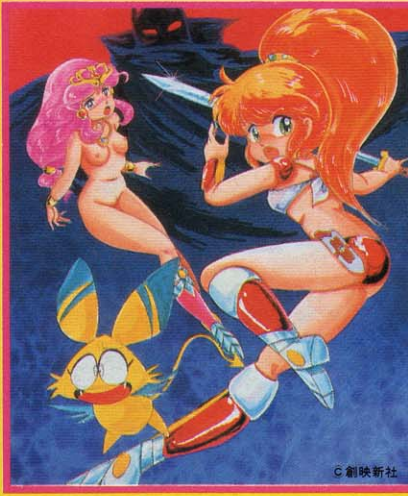
12月21日発売

- ●X68000 2HD 2枚組/F98H5551
- ●PC-88VA 2HD 2枚組/F98A5551

各9,800円（特製マップ、金属製アンク付）

© Original Software Version Copyright by Richard Garriott.

ちょっぴりHが刺激的♥人気アニメをゲーム化！

C 創映新社

くりぃむレモン

成人向

SF・超次元伝説ラル

魔王ラモー・ルーは全宇宙を支配できるという伝説のリバースの剣を手に入れるため、全軍団を率いてラル王家の王女ユリアを誘拐した。そこでキャロンはゴモロス神殿剣士に変身すると、さっそく救助に向かうが……。

■独立2画面表示＋アニメーション処理
■感情移入しやすい対話型コマンド・システム
■3次元迷路プログラム採用

好評発売中

新発売
●FM7/77シリーズ 2D 2枚組/M78M5114 2D 2枚組/L78M5114
（2ドライブ必要） 各7,800円

ポニーキャニオン ショッピングクラブ通信販売のご案内及びお申込み方法

■ご希望の ①ソフト名 ②機種名 ③メディアの種類を必ずご記入の上商品代金に送料300円をそえて 現金書留 又は 郵便振替 にて右記宛お申し込み下さい。

現金書留の場合――
ご覧の雑誌名、及び住所、郵便番号、氏名、年令、電話番号をフリガナ付きで必ずご記入の上お申込み下さい。

郵便振替の場合――
お近くの郵便局備え付けの振替用紙通信欄に、雑誌名、住所、郵便番号、氏名（フリガナ）、年令（フリガナ）、電話番号をご記入の上、口座No.東京9-108152ポニーキャニオンショッピングクラブ宛までお申込み下さい。
※お届けは約10日間程（未発売のものは発売後10日間程）お待ち下さい。クロネコヤマト便でお届けします。送料無料です。

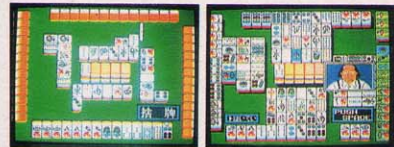
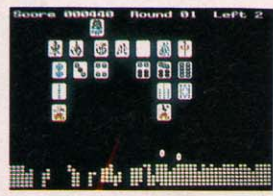
※お願い：商品の性格上、配送時の破損及び、誤発送以外は、開封後の返品、交換はご容赦下さい。

ポニーキャニオン ショッピングクラブ
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5

脳もホットに！発達したゲーム歓喜団接近！

マージャンを極める！

雀聖ﾘﾌﾞ 阿佐田哲也のA級麻雀

実戦向き4人マージャン登場。従来のように、ただゲームするだけではなく、練習し強くなるための機能を追加。楽しみながら腕を磨ける。音声合成の掛け声で興奮度もバツグン！ 思わず、もう半荘（ハンチャン）！

- ■実力に合わせた3つのゲーム・モード（①練習　②対局　③王位戦）
- ■同じ配牌、同じやまでプレイできるリピート機能
- ■コーヒーブレイク・ゲーム付き

①バード・シューティング・ゲーム
動いている牌を撃ち落とせ！

②ヒット待ち牌ゲーム
上がり牌を時間内に当てろ！

12月28日発売

●MSX2 R58Y5151
￥5,800
（要VRAM128KB以上）

阿佐田哲也ー色川武大。'78年「離婚」で直木賞受賞。阿佐田哲也のペンネームで書いた麻雀小説「麻雀放浪記」は映画化もされた。

だれでも実力がつく！

ケンペレン チェス

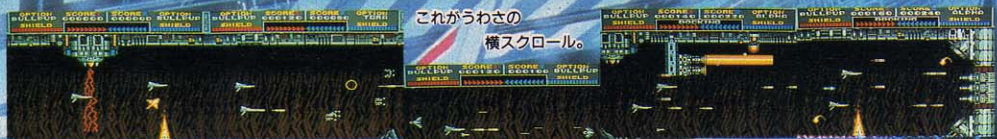
これが、いま一番進んでいるパソコン・チェス。強さはもちろんのこと、立体感のある画面構成と、駒の動きのアニメーション処理が特長！チェスを知らないキミもこれで実力プレイヤーになれる。

- ■ノーマル、バトル、ファンタジーの3種から選べる駒のキャラクター
- ■対コンピューター（レベル1～7）、対人間の2モード
- ■豊富な拡張機能　①やりなおし ②再現 ③棋譜表示 ④コンピューター思考による次の一手 ⑤盤面反転 ⑥投了

12月2日発売

●MSX2
R55Y5152
￥5.500円
（要VRAM128KB以上）

ケンペレンー18世紀、世界で最初にチェスをする機械を発明。女王マリア・テレサのカウンセラーとしても知られる。ハンガリア人。

MSX 2+専用

これがうわさの横スクロール。

レイドックシリーズ遂に完結!
MSX2+の機能をフルに使った
究極のシューティング体験。縦、横、斜めの
マルチスクロールでエキサイト。
な、なんと12画面ぶんの
超々弩級巨大戦艦に驚愕!
FM音源対応のBGMは全部で10曲。
デモ画面の自然画表示の美しさには感激モノ。
目と耳と、そして腕で感じろ、この興奮!

LAYDOCK 2
LAST ATTACK

MSX 2+ 3.5' 2DD 2枚組
発売中 ¥6,800
SW-M006

発売元 ㈱ティーアンドイーソフト
販売元 松下電器産業㈱パナソフトセンター
©T&E SOFT/MATSUSHITA

レイドック2 発売記念特別プロジェクト
「あーばーみゃあどっく」
「レイドック2」のパロディー版、スーパー・ローカル・シューティングゲームのキャラクターコンテストが開かれるぞ!!「レイドック2」のパッケージに入っているハガキにキャラクターを描いてじゃんじゃん応募しようぜ!!

電撃 2+専用

これが、MSX
縦横マルチスクロール・自然画・FM音源を

2+対応ソフト。我も我もと急増中!

QUINPL クインプル
●ビッツー
時間内にクイを使って迷宮から脱出するメルヘンチックなアクションパズルゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥5,800
(3.5'2DD)
発売中
©BIT²

NYANCLE 激走 ニャンクル
●パナソフトセンター
かわいいファミクル一家が繰り広げる過酷でスリルあるホバークラフトレース
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5'2DD)
発売中
©Panasoft/BIT²

琥珀色の遺言
12月9日発売予定
●リバーヒルソフト
ミステリーAVG の新シリーズ
事件の鍵となるタロットカードの示す意味は?
自然画で2+対応
MSX2 ¥9,800
(3.5'2DD)
©リバーヒルソフト

2+用ディスク付

STAR SHIP RENDEZVOUS スターシップランデブー
●スキャップトラスト
女性乗組員しかいない謎の宇宙船 何のために君を誘い込むのか?
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5'2DD)
発売中
©SCAP TRUST ©ARK LIGHT

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】
PSY-O-BLADE
●ティーアンドイーソフト
全編アニメーションAVG
ムービー感覚のBGMと迫真の効果音
自然画で2+対応
MSX2 ¥8,800
(3.5'2DD)
12月中旬発売
©T&E SOFT

きまぐれオレンジ☆ロード
12月発売予定
●マイクロキャビン
原作とアニメ版をミックスアレンジ。ゴキゲンなヒット曲をB.G.M に素敵なアドベンチャーゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥7,800
(3.5'2DD)
©まつもと泉/集英社/日本テレビ/東宝

魔王ゴルベリアス
●コンパイル
変幻3画面方式
スピーディーなアクション性と数々のリアルタイムトラップ
縦横スクロールと
自然画で2+対応
MSX MSX2
(3.5'2DD) ¥7,800
12月発売予定
©COMPILE

Master of Monsters マスターオブモンスターズ
●システムソフト
8ビット機最強のアルゴリズム
ファンタジーウォーゲーム
自然画で2+対応
MSX2 ¥6,800
(3.5'2DD)
12月発売予定
©System Soft

特報!!
あのファミスタがMSX2+専用で出る!来春発売予定

F-1 SPIRIT 3D SPECIAL

MSX 2+専用

キミは勝者の栄光をつかめるか!

マシンのセッティングも勝利のカギとなる。

ショックソフトだ

超ヒット作「F1スピリット」
MSX2+の登場で、極限の体感を
プラスしてよみがえる。
ゲームモードは、
F1 16ラウンドのグランプリモード、
練習用のプラクティスモード1、2。
そしてバトルモードの4種類。
コーナリングの際に、背景が横スクロールし
ブッ飛んでゆく超臨場感!
3Dレーシングの興奮を味わえ!

MSX 2+ 3.5" 2DD 2枚組

発売中 ¥6,800
SW-M007

発売元 コナミ株
販売元 松下電器産業株パナソフトセンター
©KONAMI

2人でやるから2プラス!!

マルチプレイヤーケーブルをつなげば、
2台のMSX2+でゲームセンターさながらの
バトルを展開できるぞ!!
マルチプレイヤーケーブルはコナミから発売されます。

2+パワーだ!
駆使したスーパーゲーム、続々登場!

♪MSX MUSIC 対応ソフトもガンバル ガンバル!

FM Pana Amusement Cartridge ¥7,800

ゼビウス ●ナムコ
¥6,800 12月発売予定
MSX2 ♪ (2MROM)
©NAMCO

ラストハルマゲドン ●ブレイングレイ
MSX2 ¥7,800 発売中
(3.5"2DD) ©BRAIN GRAY

ぎゅわんぶらぁ自己中心派 ●ゲームアーツ
MSX MSX2
♪ (2MROM) ¥6,800 発売中
©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
©GAME ARTS/YELLOW·HORN

シンセサウルス ●ビッツー
MSX MSX2 ¥6,800 発売中
♪ (ROM) ©BIT²

THE NEW MSX FAIR

T&E、コナミをはじめ、ソフトハウス16社と雑誌社がおくる全国縦断イベント! 開催中!!

超自然画体験コーナー
19,268色モードの自然画とトップクラスのアーティストのCGを2プラスのスクロール機能も組み合わせデモンストレーション

Moji Moji 体験コーナー
2プラスの本格ワープロ機能を体験

スーパーゲーム体験コーナー
レイドック2やF1スピリットを始め、MSX2プラス対応ゲームやFM音源対応ゲームが30台ものMSXで体験できる

ステージ こんな楽しいステージ見逃せないぞ
MSXマガジン(吉田工務店の紹介と優秀作の発表)
MSX FAN(FM音源作曲コンテスト他)
コナミ(スナッチャークイズ大会)
ティーアンドイーソフト(30秒CMコンテスト)
マイクロキャビン(きまぐれオレンジロードクイズ大会)
ナムコ(「ゼビウス〜ファードラウト伝説」紹介)
BIT²(シンセサウルス作曲編曲コンテスト)
他にもまだまだあるぞ〜

MSX は、アスキーの商標です。

おもしろデジタイズコーナー
フロッピー持参の人は、ビデオカメラで撮った君の顔や、あこがれのゲームデザイナーと一緒のひとコマを超自然画19,268色にデジタイズしてもらえるぞ〜!
(当日会場でのフロッピー販売も予定しています)

占いの部屋
コナミの占いセンセーションで君の未来うらなっちゃえ
(占い特製用紙にプリントして持ち帰りOK)

ゲーム大会
レイドック2 F1スピリット ゲーム大会。
決勝ステージへ進め!!

プレゼントも満載!
参加者全員にシールカレンダーとMSX小冊誌! 抽選で、なっなんと豪華スタッフジャンパー、テレカなどなど…
プレゼントは盛りだくさん用意してあるぞ!

スタッフジャンパー

イベント・スタッフカード
(君だけのシリアルナンバー入り。)

Pana Amusement EVENT-STAFF
イベントスタッフ大募集。
スタッフカードをその場で発行!!春からのイベントでの特典や楽しい事が……

場所	会場	日程	時間	電話番号
東京	新宿スタジオ アルタ	12月11日(日)	11:00〜18:00	☎03-343-4781
大阪	ABC エキスタ	12月25日(日)	10:00〜17:00	☎06-348-0001
神戸	せいでん 三宮本店南館	12月27日(火)	10:00〜17:00	☎078-391-8171
広島	ダイイチ パソコンCITY	12月 4 日(日)	10:00〜17:00	☎082-248-4343

〈主催〉 T&E/コナミ/Panasonic
〈協賛〉 アスキー、イーストキューブ、エニックス、ゲームアーツ、コンパイル、システムサコム、システムソフト、スキャップトラスト、ナムコ、テクノソフト、パナソフトセンター、BIT²、ビクター音楽産業、ブレイングレイ、マイクロキャビン、リバーヒルソフト(アイウエオ順) MSXマガジン、MSX FAN

A1WX専用(ワープロ編) VHS(45分) オペレーション ビデオ マニュアル
なんと3.5"FDが付いて3,000えん
●ワープロ完全マスター徹底解説
A1WXのすごい機能を活かそう!
●君のカードがポップになる
付属の3.5"FDにグラフィックデータ満載!
〈発売元〉ミリオンエンタープライズ「A1WXビデオ係」
TEL. 0482-22-8173

ワープロソフトFM音源搭載のMSX2+マシン

パナソニック
MSX 2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格 69,800円

最強最後のRPG遂に登場!!

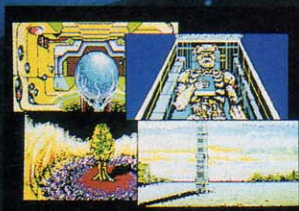
壮大なストーリー構成

はるか昔…。
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。
時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一歩にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。

圧巻のオープニング

魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。

超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。
どんでん返しに次ぐどんでん返しで繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けで、リアルな仕上りを見せています。

画面写真は、PC8801シリーズのものです

広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく超えます。でも、全体マップを見れば、自分がどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。
さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。

斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。
そのパターンは150種類以上!!
このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑ができます。敵キャラとなるエイリアンも多数出現しますので、最後まで飽きることがありません。

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
MSX2 3.5" 2DD 5枚組
7,800円 好評発売中!!
PC8801SR以降
5" 2D 7枚組 7,800円
PC9801シリーズ
5" 2DD 4枚組/3.5" 2DD 4枚組
5" 2HD 3枚組 7,800円
X1シリーズ 5" 2D 7枚組
7,800円 好評発売中!!
X68000 5" 2HD 7枚組
9,800円 近日発売!!
待望の"LAST ARMAGEDDON" CDが価格3,000円にてポリスターレコードより好評発売中です。
その豪華な内容は…
●3.5" 2DD 5枚組(オープニング・システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
●豪華マニュアル×2(カラー48ページ、白黒16ページ)
●大版マップ(60×66cm)
●チェック・シール(マップの重要処点に貼ってチェック)
●ユーザー登録葉書
●お求めは、お近くのパソコンショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込みください。送料は当社負担となります。
ブレイングレイのパソコン情報は、東京03-230-0664
MSXマークはアスキーの商標です。
株式会社 ブレイン グレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039

見よ！この充実度。
なぎさの館
トワイライトゾーンII
MSX2/3.5inch
2枚組 7,800円
新発売!!
TWILIGHT ZONE II
憧れの美人教師ノリコ先生をある陰謀から救おうと女子寮に潜入するタカシ。はたして彼は念願の個人授業を受けられるか？学園セクシーロールプレイの決定版!!
MSX2(2メガロム・3.5インチ版)
各 6,800円
♡ロマンチックロールプレイ&セクシーアドベンチャー♡
学園物語
新発売!!
美しき獲物たち PARTV
BGM 工藤静香"MUGO・んッ色っぽい"
浅香 唯"セシル"
南野陽子"秋からもそばにいて"
MSX2(3.5インチ版) 4,000円
そんなあなたの視線が……。
美しき獲物たち PARTIV
MSX2 (3.5インチ版) 4,000円
BGM
ハウンドドッグ"AMBITIOUS"
浅香 唯"C-Girl"
GREAT
※通信販売可(送料無料)現金書留でお申し込みください。
グレイト株式会社 〒556 大阪市浪速区塩草3丁目3-26 池永ビル ☎(06)561-2211

ファンタジーII
——フェロンラの章——

PHANTASIE II

A MULTIPLE-CHARACTER ROLE-PLAYING QUEST

邪悪に満ちた暗雲が、いま鼓動を始める。

好評発売中!!

ファンタジー
—ジェルノアの章—
MSX2 専用
3.5″2DD
¥9,800
好評発売中!!

ジェルノア島の南にある美と魔法の島フェロンラ。かつては貿易と工業、強大な海軍力で栄えたこの都市も、今ではそのおもかげすらなかった。40年前に不気味な雲が島全体をすっぽりと覆ってからというもの、誰一人として島を渡った者はいない。しかも、悪の魔術師ニカデモスが支配しているという。悪魔に支配され、不気味に静まりかえるフェロンラ。そこでキミを待つものは、強力な敵と難解な謎。本格派ロールプレイングファンを興奮の渦に巻き込んだ「ファンタジー」。そして、今ここに装いも新たに登場する待望の新ストーリー「ファンタジーII・フェロンラの章」。邪悪な意志に満ちた暗雲の中へ、キミは足を踏み入れる。

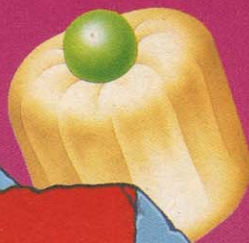
ファンタジー・ジェルノアの章をお持ちの方は、作り上げたキャラクターをファンタジーIIに移し、新たな冒険を始めることができます。

3.5″2DD(2枚組)
VRAM128K　RAM64K
1ドライブで動作します。
MSXはアスキーの商標です。

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

MSX2専用
¥9,800

通信販売を行っております。ご注文の際には、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、必ず現金書留でお申し込み下さい。なお、当社はスピーディな宅急便でお届けしています。送料無料。

BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL 708-4711

GA夢
ガム
白熱
もえるぜっ！
中華
CHU
KA
幽玄な水墨画をバックに飛びかう極彩色のキャラ達。ゲームセンターで人気沸騰のあの「中華大仙」が今、MSX2に強烈デビュー！仙人の弟子、マイケル・チェンはギョーザ、マージャン牌らを相手に今日も今日とて修業の身。火竜、分身などのパワーup法術をマスターし打倒、巨大BOSSキャラだ!!さあっ燦然と輝く「中華大仙」の星をうばいとれ!!
コミカル横スクロールシューティング
鮮烈
あざやかグラフィック！
ゲーム制作スタッフ募集中！
（企画・グラフィック・プログラマー）
詳しくは 03-360-3623 栗山まで
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。
MSX2専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800
© TAITO CORP.
MSXはアスキーの商標です

かんげきっ!
歓喜
大仙
TAI
SEN
絶賛発売中!
シューティングだっ!
迎撃
ブロック
ブレイカー
オランダ生まれの縦スクロールブロック崩し。2人同時プレイも出来る!全国絶賛発売中!!
BREAKER
MSX2専用, 要VRAM128KB, 3.5"2DD, ¥6,800
制作/発売元 ㈱ホット・ビィ
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4063
販 売 元 アイ・シーソフト販売㈱
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16
03-361-4595
資料請求券
MSXマガジン
①

挑戦!! MSX2の限界!!
●驚異の水平スムーズスクロール!!

ビジュアルで迫る!!
●華麗なグラフィックで見せる!!ストーリーの展開!!

ストーリーで迫る!!
●覚醒するか?!サイコパワー!!

GAME STORY

見事な自然に囲まれた、ここ、サイキック研究所には、秘密裡に革命的なESP研究と取り組む博士と、そのスタッフである双子の姉妹がいた。ところが、ある日、実験のために飼育していたモンスターが妹を奪い、脱走してしまった。その上、このモンスターには、ESPを自在に操る恐るべき能力が備わっていたのである。今、驚異の扉が開かれた…。

特徴

▶MSX2では不可能とされてきた究極の完全水平スムーズスクロールを開発!! クリーン&クリアな画面展開が楽しめます!!

▶大切な妹がモンスターに連れ去られた! 博士から授かったESP増幅装置で、姉は愛する妹を救い出せるのだろうか?

▶ESPは全部で9種類。それぞれの世界に君臨するモンスターを倒してESPを身につけるのだ!!

▶美しくリアルなグラフィック! そしてスリリングな画面展開を彩る素晴しいサウンドは、PSGではもちろんFMPACなら一段と熱い音になります。

※画面は発売前のバージョンです。

Character Action Game

PSYCHO WORLD

12月中旬発売!!

ヘルツ・デビューキャンペーン実施中!!

厳正なる抽選の上、サイコワールドをお買上げの方20名様に、パナ・アミューズメント・カートリッジ(FM・PAC)をプレゼント致します。当社のオリジナルサウンドを存分にお楽しみ下さい。

MSX2 3.5"2DD ¥6,800

(RAM64K VRAM128K)
※MSXは(株)アスキーの商標です。

●プログラマー募集中!!

当社では今後の新作を続々と企画中です! プログラムできる方、担当:吉田宛御連絡下さい!

●通信販売

通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・住所・氏名・電話番号をご記入の上、表記住所までお送り下さい。(送料サービス)

株式会社ヘルツ
〒160 東京都新宿区北新宿2丁目26番14-402
TEL(代表)・03(371)3012
FAX 03(369)4071

創立5周年記念作品

完結編 歴史の全貌が今、あばかれる。

●ビジュアルシーン。テンプル騎士団長ユーグ。

●ボスキャラ。砂漠の怪物。

●RPGシーン。グルノーブルの村。

●新メンバーのユーグとリュデル

●炸裂するマギック。

二大国支配終局を迎えた世界に君臨する新たな支配者。
全世界の金融資本を牛耳り、国際政治を一手に掌握する巨大な何者かが、
幾千年をかけ、最後の構築物を完成しようとしている。
一方、アサシンの首領となったサドラーはテンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインとの邂逅のあと、
抗いえぬ歴史のうねりに飲みこまれていく。
果たして、サドラーを待ち受ける巨大な歴史の命運は!?

操作性アップ!
●店への出入りはスムーズに。もう誰も何もジャマしません。

スクロールアップ!
●前作と全く異なったスムーズな8方向スクロールを実現。重ね合わせ採用により、より軽快なアクションが楽しめます。

イベント多発/衝撃の全6面!
●より緻密なシナリオの連続が、確実にあなたを衝撃の最終面へ導きます。

グラフィック、アップ!
●チップ・データ量アップにより、より変化に富んだ広大な世界が可能と成りました。またアクションシーンは、アングルを変え、より立体的に。
●背景のアニメーションは必見です。

ボス・キャラ、アップ!
●各ボスごとにルーチン対応。多彩な攻撃法を生みだします。

ドラッグ・アップ!
●ドラッグはよりパワーアップ!過激な破壊力が敵キャラをブチ抜き、変幻自在の魔術的効果がより戦闘を有利にします。

マギック、アップ!
●武器は剣だけではない。前作とは全く違った、より戦略的なマギックが確実に敵をヒット。

キャラクター、アップ!
●前作でおなじみのアサシンのメンバーに加え、テンプル騎士団長ユーグ、カタリ派吟遊詩人リュデル、真言系立川流の仁寛などより多彩なキャラクターが登場、重要なアドバイザーとなり、あなたをゲームクリアへ導きます。

この製品はXZRがなくてもプレイできます。

■PC-8801mkIISR~VA(5"2D・4枚組)
■PC-9801シリーズ(5"2HD・2枚組)
(5"2DD・3枚組)(3.5"2DD・3枚組)
■MSX2(3.5"2DD・2枚組) ¥8,800

※初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用(MSX2は除く)
※画面写真は開発中のものです。※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。MSXはアスキーの商標です。
※お求めはお近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

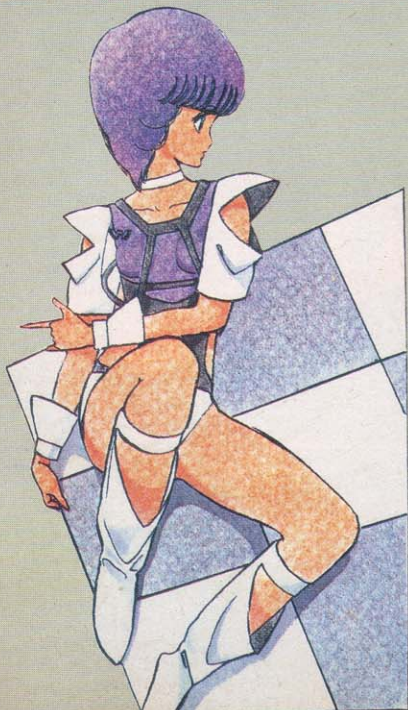
12月17日発売

未来への黙示録!!

PC-88・PC-98
MSX2・X-1turbo

好評発売中!

※X-1ターボMODEL10初期のPC-9801は動作しません。※2ドライブ専用(MSX2は除く)。
※MSX2ではハードメーカーの仕様により一部のジョイスティックには対応しないものがあります。MSXはアスキーの商標です。

RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159
●ユーザー・ホットライン:(03)・268・1268 (045)・784・2800

資料請求券

ANGELUS

アンジェラス～悪魔の福音～

ペルーで…　日本で…　そしてロンドンでも…!?
世界各地で突然発生した謎の奇病。
その原因をつきとめるべく記者ブライアンは調査を開始する。
すべての現象が同一線上で結びついた時、
そこにはさらに恐しい極限の事実が存在していた。

プロローグ

西ドイツ最大の建設会社であるバイエルン・カンパニーは現在ペルーにてピラミッド移転、そして、その跡地にダムを建設するという一大事業にとりくんでいた。ダムもぶじ落成し祝典が催される中、突然その事件は起こった。バイエルン・カンパニー副社長であるシュミットという男が急に苦しみだし、その場に倒れたのである。全身が緑色に変色し、ただれ、血管が浮きだすという悲惨な状態/検死の結果は正体不明の奇病であるということだけで片付けられた。しかし、それと同じ奇病は遠く離れた地、日本でも発生していたのだ…!?翌日、事件のあらましを聞かされたブライアンは急きょ出張先よりロンドンに戻ってくるのだが、彼自身もその飛行機の中で、その奇病と遭遇することになるのである。この時からブライアンは逃れることの出来ない不思議な運命を歩み始めていくのだった!!

●これまで謎解きがすべてだったAVGに新たな感覚の波動!!●臨場感あふれるアップテンポのゲーム展開に気分はノンストップ・エキサイト!!●謎が謎をよぶシナリオは原稿用紙で1000枚をこえた!!●土器手司(ダーティーペア)描き下ろしによるオリジナルグラフィック(アニメ処理)。シーン数は100枚以上!!

アプリシエイションシステム

ゲームを解きおえた方へ…何ひとつKEYに触れることなくオープニングからエンディングまでをひとつのドラマとして鑑賞出来るモードを描載しました。

スタッフ

キャラクターデザイン土器手　司　シナリオ伊藤慶子
音楽すぎやまこういち　音楽効果田口泰宏
プログラム Broken Heart　原案企画雅　孝司
デジタイズ・グラフィック大田　貴　進行宮島　靖

12月下旬
MSX2版で登場!

RAM64K　3.5インチディスク3枚組
VRAM128K　定価¥8,200

絶賛発売中!

■PC-8801FA/MA■PC-88VA
■PC-8801FH/MH/FE/MA2
■PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
V2モード2ドライブ専用・ステレオFM音源(サウンドボードII)対応
5インチディスク版4枚組¥8,200

(仏陀の聖戦)
GANDHARA ガンダーラ

シナリオ・イラスト/槇村 正
プログラム/日高 徹
音楽/すぎやまこういち

MSX2版 RAM64K・VRAM128K以上　3.5インチディスク 2DD(2枚組)
絶賛発売中!! ¥7,800

■X1turbo/II/III/Z(FM音源対応)
5インチディスク版2枚組(2ドライブ専用)……¥7,800
■PC-8801FA/MA、PC-88VA、PC-8801FH/MH、PC-8801mkII SR/FR/MR/TR(V2モード)2ドライブ専用
5インチディスク2枚組……¥7,800
■FM77AV/EX40/EX20/40/20
(AV専用)2ドライブ専用
3.5インチディスク2枚組……¥7,800

手に汗にぎる!
エンターテイメントR・P・G!!
邪教の教祖・大神官ハーゴンの陰謀をたたきつぶせ!!　MSX2専用絶賛発売中!
スタッフ ●モンスターデザイン・鳥山明
●シナリオ・堀井雄二●音楽・すぎやまこういち
●プログラム・㈱チュンソフト●企画制作・㈱エニックス
MSX 2メガROM RAM16K以上
MSX2 2メガROM RAM64K・VRAM128K以上　各¥6,800

THE GOLF

ザ・ゴルフ

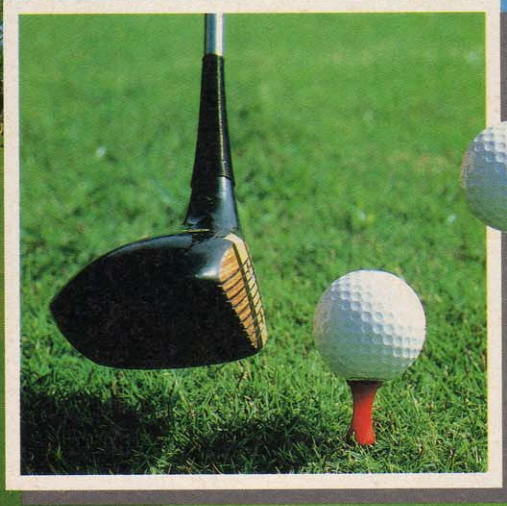
ゴルフの楽しさ満載！

痛快、爽快プレイ"ザ・ゴルフ"

1 試合はマッチ・プレイ、ストローク・プレイ、スキンズ・マッチ、トーナメントの4プレイより選択

2 マッチ・プレイ、ストローク・プレイともに数種類のコースを用意。またそれぞれにハンディキャップをつけることが可能

3 トーナメントは芸能人大会、国内プロ、世界プロの3トーナメント。賞金を貯え、レベル・アップを図りながら上位トーナメントに挑戦

現実の試合を忠実に模したRPGシミュレーションゲーム"ザ・ゴルフ"誕生！

近日発売予定

MSX 2ROM カートリッジ

メガロム仕様(VRAM128K以上)

■MS-22 ■¥6,800(予価)

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示

■実際のプレイを忠実にシミュレート

■奥深いストーリー展開をもったトーナメント・プレイ

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい！

本格的プールゲームがMSX2で登場！

MSX 2ROM カートリッジ　メガロム仕様(VRAM128K以上)　■各¥5,800 ■MS-14

井出名人の洋介 実戦麻雀

勝てば実力。負ければベンキョー。

これであなたも名人だ―――――！

MSX 2ROM カートリッジ　メガロム仕様(VRAM128K以上)　■各¥6,800 ■MS-18

MSXはアスキーの商標です。

企画・開発・発売元： 株式会社パック・イン・ビデオ

通信販売　当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)

〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑7F ㈱パック・イン・ビデオ PCソフト部

ドラマチックRPG

ARCUS

■人工迷路の他に地形迷路も用意された、フルカラー・グラフィックの3Dダンジョン！

■画期的キャラクター・レベルシステムそして、モンスターのイベント化など、ファンタジー物語をビビットに体感！

MSX2版に賭けるスタッフの意気込み！

■オリジナルPC-88版を超えるべく、ニューシナリオ、ニューマップ、ニューシステムを導入！漢ロム不要でのオール漢字表示！高細精度のグラフィック・モード7を使用！ディスクアクセスにオリジナルDOS開発！ビジュアルシーンには全編アニメーションを駆使！FMパック対応！

MSX2ディスク版（3.5″2DD 3枚組）¥8,800

待望のMSX2版
好評発売中！

ミュージック・フロム・ヤシャ&アークス10月5日・キングレコードより全国一斉発売!!
■CD¥3,000/CT¥2,500　発売元：キングレコード㈱

※お求めはお近くのパソコン・ショップで　通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申し込みください（送料無料）

株式会社ウルフ・チーム　〒162 東京都新宿区下宮比町2-18グランドメゾン飯田橋209

ぎゅわんぶらあ

自己中心派

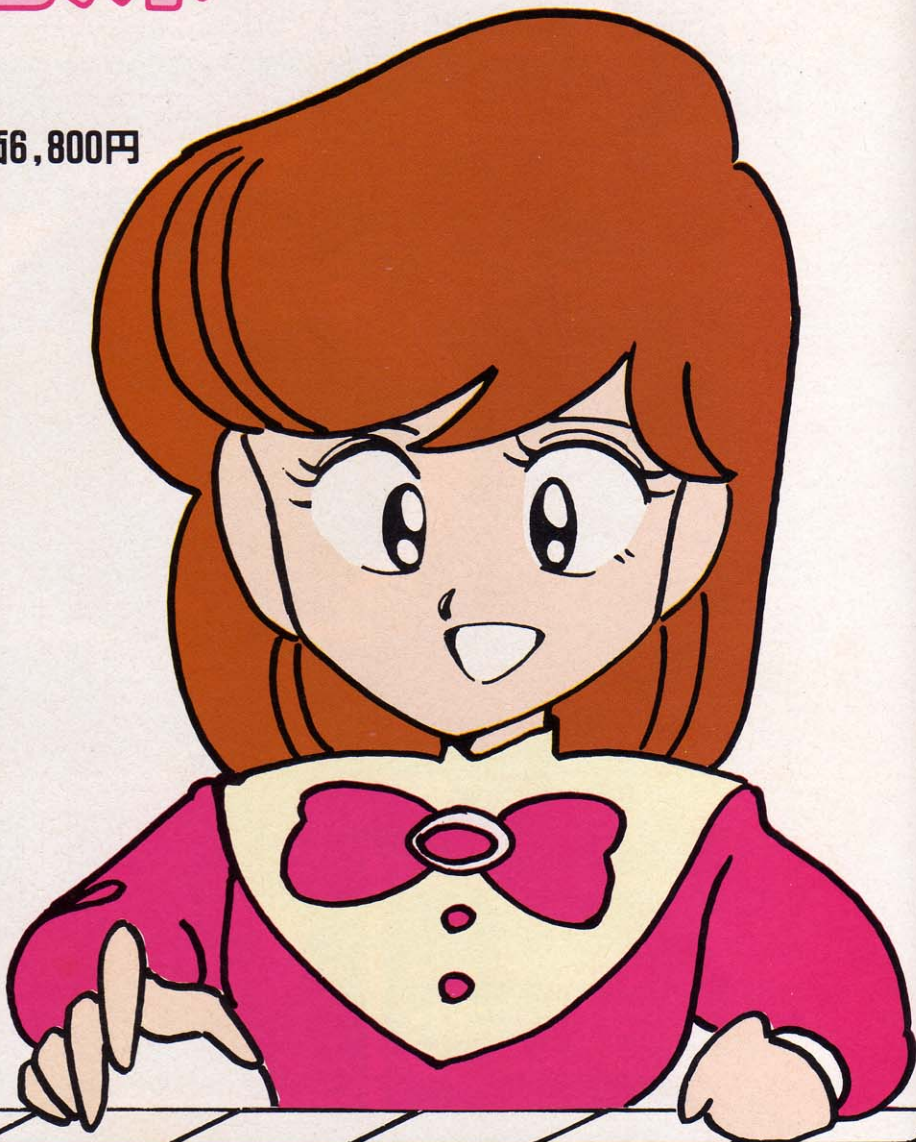
麻雀ゲーム

株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
:03(984)1136

好評発売中

MSX2, MSX 両専用 **定価6,800円**

MSX2 RAM64K・VRAM128K以上
MSX RAM16K以上
♪ 2MROM

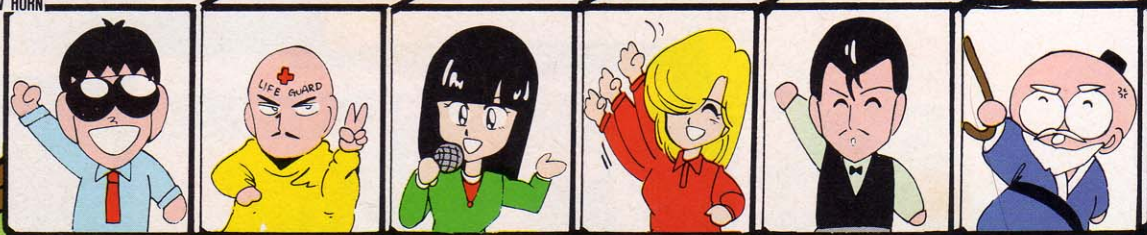
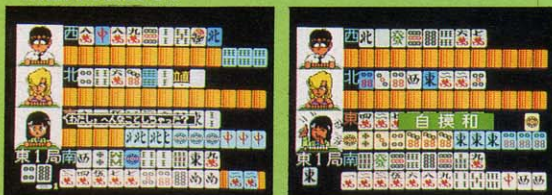
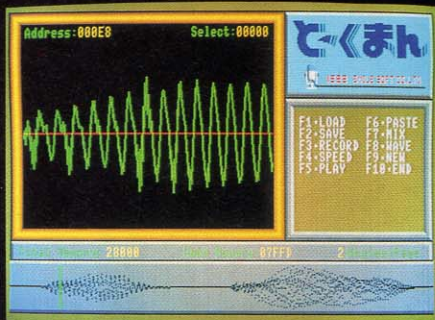
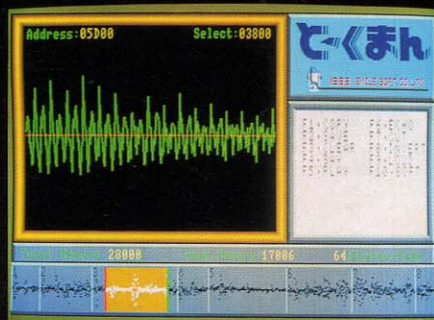
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様.
- 12人の個性派雀士が君を待つ!!
  ①持杉　ドラ夫　②律見江　ミエ　③中島　ハコ　④謎のじいさん　⑤北家　拳士郎　⑥タコ宮内　⑦ゴッドハンド氏　⑧店野　真澄太　⑨オクトパシーふみ　⑩貧乏おやじ　⑪迷彩レディー　⑫クリスチーネ・M, の12人を用意.
- MSX2用, MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります. さらに, MSX2の場合には, どちらの表示でもゲームをすることができます.
- P64からなる豪華マニュアル
  初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました. イラスト満載で, 単なる麻雀入門とは一味ちがいます.
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能), 初心者向け指導モード, オープンモード, オートモード付.
- ジョイスティックまたはジョイパットだけで操作できます.
- ♪FM　PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM, さらにロン, チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます.

●MSX2の画面です

●MSXの画面です

声が見えると、お・も・し・ろ・い。

■トーキング・マシン

■価格 ¥14,800

■セット内容/本体、マイク、サンプルディスク(3.5インチ1DD)、マニュアル

MSXは、アスキーの商標です。

メモリーにとりこまれた音声データは、下のメモリーウィンドウにドット表示されます。画面では、1ページ2Kバイトの音声データが表示され、カーソル位置のデータは、上部の波形ウィンドウに表示されています。メモリーウィンドウは1ページ2K～128Kバイトまで、7段階にズーミングできます。

メモリーウィンドウは1ページ64Kバイトをドット表示し、複数のブロックに分割指定されており、ブロックNo.の指定による発声も可能です。反転部分はカーソルにより範囲指定中の部分で、エフェクト処理などの対象となります。

MSX音声合成装置「と〜くまん」の特徴

■PCM録音方式による、今までにないクリアーな再生音質。今日から君のMSXが、画期的なトーキング・マシンになる。

■サンプリング周波数は、4-8KHzまで5段階で切り替え可能。標準のMSX2で、24秒(4KHz)までの録音が出来る。

■高性能マイク付属で、すぐMSXとコミュニケーション開始。

■ビデオRAMの後半64Kバイト+裏RAM32Kバイト使用。メモリーマッパー内蔵機種では、データ容量をさらにアップ。

■強力なボイス・エディターで、音声データの加工は自由自在。画面上グラフによる波形の観察。カット&ペーストで編集。複数音声のミックスやエコーなどのエフェクトも可能。データはディスクにセーブ。

■データは最大128のブロックに分割指定することが出来るので、拡張BASICコマンドにより任意の順序で発声させられる。ゲームの中でキャラクターにしゃべらせたり効果音も簡単。

■当社のROMライター"ROMIO"でデータを書き込めば、オリジナル音声ROMが作製できるので"おしゃべりさん"〔カホ無線㈱製〕など他の音声合成ボードにも利用が出来る。

■サンプルディスクには、音声データの他にマシン語データの読み上げや、音声時計などのデータ変更可能なプログラムがはいっているので、自分の声や彼女の声に改造して楽しめる。

ソフトメーカーの皆様へ
と〜くまんを使って作製したソフトウェアにライセンスは不要です。音声合成の魅力を生かした、楽しいソフトの開発にご期待いたします。
技術的なご相談は、当社開発部までお寄せ下さい。

MSX用製品ラインナップ

■ROMIO〈ロミオ〉 ¥16,800

MSX標準カートリッジに収まった超コンパクトROMライター。2764、128、256の各ROMが焼け、PIOボードとしての使用も可能。

■Turbo-Writer ¥15,500

ROMIOに接続することにより、ROMライターの機能をアップ。そのために書き込み可能なROMは2716から1Mビットまで拡大。付属のソフトウェア(3.5"1DD)はMSX-DOS上で動作するので、大容量のROMも一気に書き込みが可能。

■パラレル I/O インターフェース ¥9,800

8255を2個内蔵しているので、8ビット入出力6ポートを使用可能。出力は50ピンのフラットケーブルコネクター仕様となっていて、ピン配置は、市販ワンボードマイコン(グッピー等)とコンパチブル。マイコンの開発や、各種の実験に幅広く活用出来る。もちろんMSX標準カートリッジケース使用。

■通信販売・商品についてのお問い合わせは

有限会社エミール・ソフト開発

〒770 徳島市庄町1丁目63 TEL/FAX(0886)31-2366(PM6:00まで)

■ご注文は商品名と住所・氏名・TELを明記の上、現金書留又は、郵便振替(徳島5-22029)にてお申し込みください。(送料サービス)

MSXはアスキーの商標です
JOYFUL PROGRAM LIBRARY
MSX プログラムコレクション50本
ファンダムライブラリー④
ディスク版
全国のパソコンショップ、デパートで12月10日発売!
価格 4,800円
ファンダムライブラリー①〜③(ROMカートリッジ版)も
好評発売中! 各巻定価5,800円(マニュアル付き)
『MSXプログラムコレクション〜ファンダムライブラリー④』
掲載のゲームプログラム50本+18本（同時期にMSX・FANに掲載されたプログラム）を1枚のディスクにおさめました。
そのほか改造バージョンなどのおまけプログラムも入っています。
●制作・問い合わせ先＝徳間書店インターメディア・テクノポリスソフト
☎03-431-1627
●販売＝徳間コミュニケーションズ
2DD MSX MSX2 MSX2+
※必要なRAM容量などはプログラムごとに異なります。また、一部でお知らせしておりましたROMカートリッジ版は事情により発売されません。ご了承ください。
■お近くのショップで手に入りにくい場合は通信販売もご利用になれます(送料無料)。
①商品名②ご使用の機種名③住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、代金を現金書留で下記までお送りください。
■通信販売申しこみ先
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161) テクノポリスソフト通販係

早くその手でしっかりつかまえて。

秘宝「ゴールド・レディ」を盗んだ謎の美少女、レミアを捜せ。手掛かりは彼女の仲間が握っている。本心を聞き出すのは君の腕次第だ。
圧巻のグラフィックとリアルなアイコン機能をたずさえ、エロチックに繰り広げられるGirlie Mystery(愛しき謎の事件)!! 今夜も眠れそうにない。

MSX 3.5″ 新発売

企画・開発／スタジオブルー

- MSX (MSX MSX2で可) 3.5″ディスク版
- PC-8801シリーズ 5″ディスク版
- PC-9801シリーズ 5″2DD、5″2HD版
- X1シリーズ 5″ディスク版

各6,800円

MSXはアスキーの商標です。

聖女伝説 特別編 聖女ぱにっく

さらに元気、そして無邪気! チョット×××なグラフィックとアニメーション。リアルなアイコンを使って指定するだけの簡単操作で、エロチックに繰り広げられる愛しき謎のアドベンチャー。 企画・開発／スタジオブルー
●PC-8801シリーズ5″ディスク版 ●X1シリーズ5″ディスク版 ●各4,800円

世界ヤルホド SO MUCH

©Peacock

クイズを解く楽しさと、女の子と接近する2つのワクワクがドッキング。9ジャンルからの出題に、五者択一で答えて正解すると、美しいグラフィックの女の子をおおっていたカードが1枚ずつ消えていく。興奮度100%!
新発売! ●PC-9801シリーズ ●6,800円

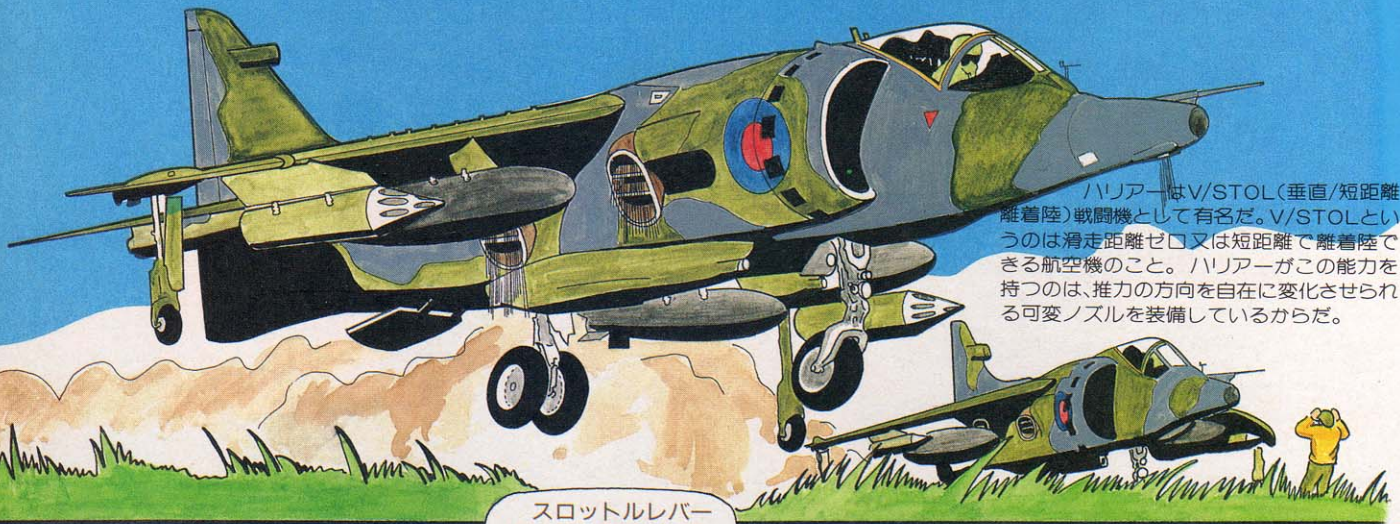
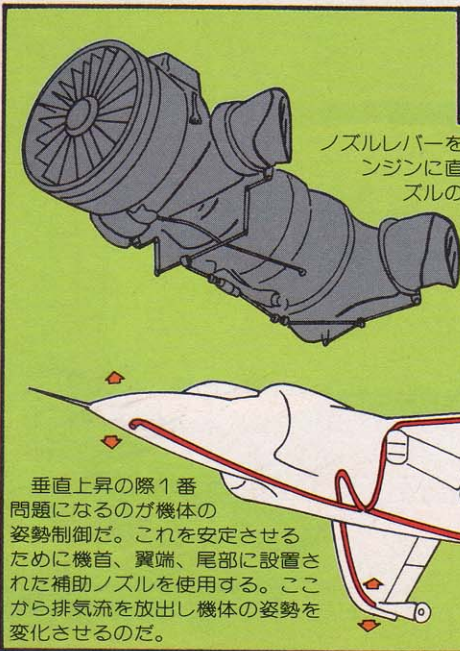
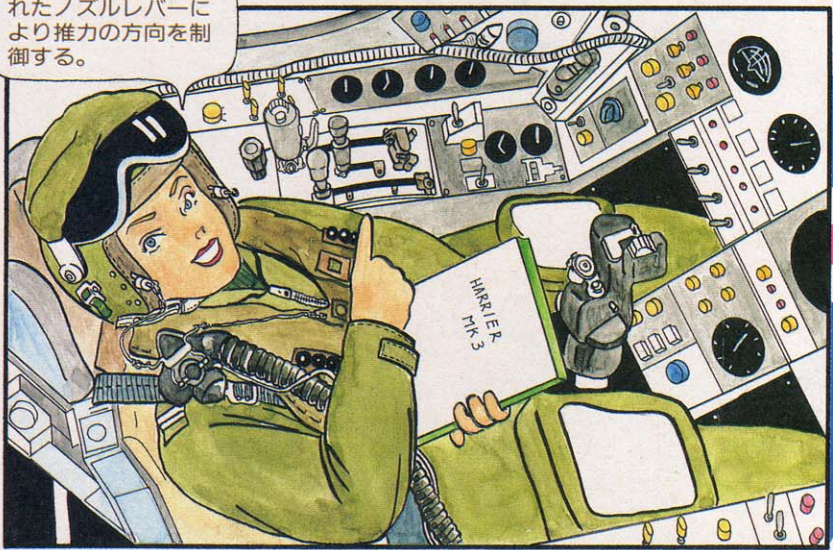
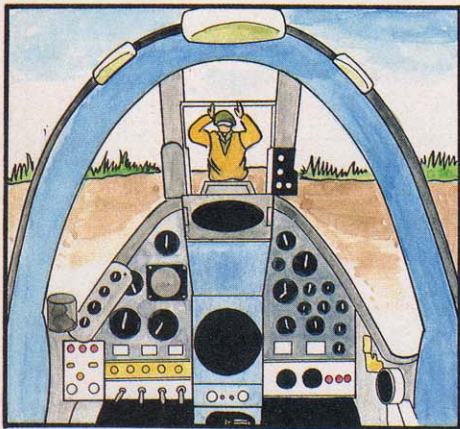
ビデオクイーンをさがせ

キミはビデオ・プロダクションの社長兼ナンパ師。どんどんギャルをナンパして、ビデオに出演させよう。1億円もうけるのも夢じゃない。キミのセンスとテクニックしだい!?
●PC-8801SR以降 ●11月発売予定

アイエスティー

〒104 東京都中央区銀座7-12-4 銀座707ビル 405号

通信販売

品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。(送料無料)

V/STOL機能とは、これだ!

垂直上昇後、徐々にメインノズルの方向を変化させ水平飛行に移る。一度水平飛行に入ると機体の操縦は補助ノズルではなく、他の飛行機と同じように3舵(エルロン、エレベーター、ラダー)で行なう。いわゆる空力的飛行制御を行なうのだが、ハリヤーの場合、3舵による飛行制御に加えてメインノズルの方向を変化させることで特殊な飛行ができる。

ハリアーはVTOLとして滑走距離ゼロでも離着陸できるが、ジェット排気流を斜め下方へ向けてSTOLとしてわずかの距離を滑走するだけで離着陸できる。こうすることによって離着陸時に使用する推力を大幅に軽減することができる。

このSTOL性をさらに向上させるのがスキージャンプだ。飛行甲板にジャンプ台を設置し、発進時に機体に斜め上方への投げ上げと同じ効果を与え、短距離離陸と使用推力の減少が図れる。

このような、V/STOL機能によるハリアー特有のVIFF(Vector in Forward Flight)テクニックを再現し、さらに地上支援などの戦略的な要素も加えた戦闘シミュレータがこのゲームである。

●AIM-9Lサイドワインダー、1000ポンド爆弾、機関砲を装備し、HUD、MFD、AARなどの各種計器をリアルに再現、フレア、チャフも使えます。
●地上からはSAMや高射砲、空中ではMIG23が襲ってくるうえ、上級のレベルではブラックアウト、レッドアウトも起ります。
●1枚のディスクにMSX/MSX2用の両方のプログラムが入っています。

①(空中の画面)オーバーシュートする敵機。

②(スコア画面)得点、破壊した敵の種類と数、墜落の原因などを表示。

画面写真はMSX2用のものです。

ハリアー・コンバットフライトシミュレータ

V/STOL FIGHTER

ヴイ・ストールファイター

MSX / MSX2 共用(MSX2+も可。) (MSXはメインRAM64K、MSX2はVRAM128K必要です。) ■3.5-2DD 定価7,800円 12月16日発売予定

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

なつかしのぺんぎんくんが帰ってきた。今回は5つのワールドを設定。それぞれ4種類ずつの個性あふれるキャラクタたちが、ぺんぎんくんのお相手。ルールは前作同様、60秒以内に10個のボールを相手にぶつけるように全部投げ込めば勝ち。5つの全てのワールドを制覇すると最強の敵がぺんぎんくんの前に立ちはだかります。グラフィックは前作をしのぐ美しさ、ボールの衝突後の動きも運動保存の法則に従い忠実に再現。そして、ぺんぎんくんも腹筋力がついた為、前にかがんでボールを避けるようになり、更に「気合いボール」という強力な火の玉ボールも投げられるように成長しました。

■MSX2対応(MSX2+も可) S-RAM対応 ■定価/6,800円
●2メガROMカートリッジ(V-RAM128K以上必要)●ジョイスティック使用可/MSX MUSIC対応●FM PAC及びPACにゲームの経過をセーブできます。(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)

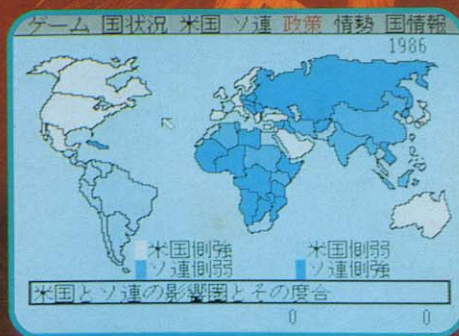
アスキーから年末発売予定のMSX対応新作ROMカートリッジ「ぺんぎんくんウォーズ2」、「ウィザードリィ(ROM版)」はいずれも限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII SOFTWARE

虚構と現実の交錯点

1986年……世界はアメリカとソビエトという超大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバランスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。

君にはアメリカ大統領かソビエト共産党書記長として8年間の時間が与えられる。この8年間に、世界の国々が持つ威信と呼ばれる値を、相手の超大国より多く集めなければならない。はたして君は真の指導者になれるだろうか?

写真は1986年度の米ソの影響圏とその度合を表しています。
※画面写真は開発中のものです。

お待たせしました。MSX 2版BOP(バランス・オブ・パワー)が遂に登場。

マッキントッシュ版メモリー容量1MB、PC-9801版メモリー容量640KBという巨大なシミュレーションゲームが、あなたのMSX2に移植されました。しかも漢字ROMがなくても完全日本語表示でゲームが進められます。

あなたはMSX2を通して、新しい大統領に就任してください。

MSX2 対応 3.5-2DD
定価:12,800円 12月中旬発売予定
(マウスがあればより快適に操作できます。)

PC-9801シリーズ用、Macintosh™用好評発売中

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 **株式会社アスキー**

ASCII SOFTWARE

Pana Amusement Cartridge ゲーム用S-RAMカートリッジ対応

フリークはたまらない！
完全限定で発売！
ROM版ウィザードリィ MSX2用

ウィザードリィ・フリークを自称するキミには、たまらない耳よりな話。あのウィザードリィMSX2版がROMバージョンとして登場。しかも、今回だけの完全限定版。まさにマニアなら絶対ほしいところだ。価格は少し高めなのだけれど、㈲青島文化教材社製メタルフィギュア（ドラゴンパピー）も付いてうれしさも倍増！　これは今回だけしか手に入らないオリジナルフィギュアだからそれだけに価値も大きいはずだ。さあフリーク諸君、急ごう！　これを逃しがたらもうあとはないぞ。

ストーリー

狂気の大君主トレボーの世界征服のための2つの条件――最強の精鋭部隊の育成と邪悪な魔法使いワードナの魔除けの奪還――を充たすことがこのシナリオの目的。地下10階にわたる3D地下迷宮には多くの困難が待ち受ける。

ドラゴンパピーのメタルフィギュアが付いてくる！

■対応機種／MSX2（V-RAM128K）
ROMカートリッジ（S-RAMバッテリーバックアップ付）

■定価12,800円
（メタルフィギュア付）

12月下旬発売予定

このウィザードリィMSX2用ROM版は限定生産となります。売り切れの際はご容赦ください。

データはパナアミューズメントカートリッジや3.5-2DDフロッピーディスクにもロード、セーブできます。

Wizardry®

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII BOOK
ロールプレイングゲーム
Wizardry®
ウィザードリィ
本物は強い！圧倒的人気に応えてサプリメント制作開始！
ウィザードリィロールプレイングゲームの世界はまだまだ広がる！
「ウィザードリィロールプレイング ゲーム」は、基本セットだけでも十分に楽しめます。しかし、新しいシナリオ、世界の設定、新ルールなどが広がれば、さらに楽しめるようになるのです。
もちろん、そのあたりのサポートにも手抜かりはありません。まずは、サプリメントを次々と発売する予定です。
サプリメントとは、新シナリオ、ワールドガイドなどを網羅した副読本であり、これがあれば自分でシナリオを作るときにも、役に立つことうけあいです。
それでは、まずは1989年1月に発売されるサプリメント01の紹介をいたしましょう。
【ウィザードリィ ロールプレイングゲーム サプリメント01「ダロスの盾」】
新シナリオ「ダロスの盾」
このシナリオは、レベル1のキャラクター向けの、ミニ・キャンペーン・シナリオです。オープンフィールド・アドベンチャーを組み合わせた、ストーリー性豊かなシナリオです。
マスタリング・ガイド
これは、またゲームマスターをすることに慣れていない人のための、マスターとしての心得を伝えるものです。シナリオの作り方や、モンスターの設定の方法、新しい魔法のルールなどを詳しく記すものです。
ワールド・ガイド
「ウィザードリィ」の舞台となる城砦都市リルミガンの周りはさまざまな国があります。新しいシナリオを作るためには、このゲームの世界について詳しく知っていなければなりません。そのために、今回は侍や忍者が生まれた謎の国「ヒノモト」について解説します。
ゲーム・リプレイ
リプレイとは、あるシナリオでのプレイの模様をストーリー風に書いたものです。実際にどのようにプレイしていいかわからない、他の人はどのようなプレイをしているのか知りたい、という人はぜひこれをお読みください。もちろん、読むだけで楽しいことは保証します。
コンピュータゲーム・レビュー
コンピュータ版「ウィザードリィ」の最新作「ウィザードリィ4」のゲームレビューを、なんと安田均氏が執筆。「ウィザードリィ4」のおもしろさがよくわかります。
●●
その他にあっと驚く記事や役に立つと いが満載されています。読んでおもしろく、なおかつ役に立つという、雑誌スタイルの新しい形のサプリメントなのです。
ウィザードリィ ロールプレイング ゲーム
サプリメント01「ダロスの盾」
発売時期：89年1月下旬(予定)
小売希望価格：2,800円(予定)
形式：ブック・スタイル
作：安田均とグループSNE
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ㈱アスキー書籍営業部 TEL(03)486-1977
株式会社アスキー

あのアスキースティックがまた、やった！

MSX、MSX2、MSX2+、X68000専用ジョイスティック

アスキースティックXターボ 登場

ASCII STICK X turbo

ご存知、アスキースティックにニューフェイスが仲間入り！MSX、MSX2、MSX2+、に加えX68000兼用でついに登場。今までX68000用のジョイスティックは無かっただけにX68000ユーザーには願ってもないこと。アスキースティックXターボがあればこわいものなし。あなたの腕もさらに磨きがかかるというもの。

これがアスキースティックXターボの魅力だ！

1 8方向ジョイスティック
たて、よこ、ななめ、好きな方向にキャラクターを動かすことができる。

2 連射調整ボリューム
連射スピードを調整。ゲームに合わせてちょうどよい連射スピードに調整できる。

3 ボタンA／B切り替えスイッチ
ボタンAとボタンBの機能を切り替えることができる。

4 連射スイッチ
このスイッチをONにすると、連射が可能となる。ボタンA用を押すとAが、ボタンB用を押すとBが連射になる。

5 モニターランプ
ボタンを押すとこのランプが赤く点灯。連射のときは、連射スピードに合わせて点滅する。

6 重量を加えた使いやすい設計
手になじむ超薄型設計。

12月9日発売
標準小売価格6,800円

このアスキースティックXターボはMSX、MSX2、MSX2＋のマークの付いたパーソナルコンピュータかX68000でお使いください。

SOFTWING

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

ASCII BOOK

好評発売中

実録！天才発明家

マイクロソフトプレス／ケネス A.ブラウン著 鶴岡雄二訳
定価1,900円（送料300円）

アメリカ産業界の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集！

好評"実録シリーズ"の第三弾完結編として、アメリカ産業界をゆるがせた発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアクをはじめフロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している"発明家"の生の声を収録した、サイエンス・ブックです。

全国BBSガイド'88

アスキー書籍編集部編著
定価1,200円（送料300円）

全国のユニークなＢＢＳステーション約163局を完全ガイド。本年度のパソコン通信界の動向を紹介します。ネットワーカー待望のBBSガイド88年度版！

X1マシン語ゲームプログラミング

河野清隆、日高 徹共著
定価2,500円（送料300円）

本格的なゲーム作りを、著名なゲーム作家がやさしく解説。キャラクタの作成から迷路ゲーム、スクロールゲームなどの実践的なゲームまで多数掲載。

※PC-8801mkIISRマシン語ゲームプログラミングも好評発売中 定価2,500円（送料300円）

5-2D 定価4,800円（送料400円）

MSX-DOS アセンブラプログラミング

薩山哲也著
定価1,200円（送料300円）

マクロアセンブラM80、リンク・ローダL80など、本格的なアセンブラプログラミング方法を解説した初めての一冊。MSX-DOS上でのファイル入出力のテクニックも詳説し、簡単に打ち込めるものから実用プログラムまで13本掲載。

ウーくんのソフト屋さんプログラム集

MSXマガジン別冊
定価780円（送料250円）

MSX マガジン連載の大好評「ウーくんのソフト屋さん」のショートプログラム30本を一挙に紹介。あわせて「ウーくん」の4コマまんが（桜沢エリカ著）も掲載した、ファン待望の一冊です。

※プログラムライブラリも好評発売中

ASCII SOFTWARE
私の部屋には
ネットワークブレーンが住んでいる。
NET WORKER
6

あなたが拡がる、新しいパーソナルコミュニケーション。

パソコンが、新しい夢を育てています。あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、日本中のだれとでも、好きな時に好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も手に入ります。個人と個人のつながりが大きく広がれば、ほんとうの意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

アスキーネットを代表するのが〈アスキーネットPCS〉です。日本全国のパソコン大好き人間が育ててきた、活発な会員同士のコミュニケーションの伝統がいきています！パソコンの情報はもちろん、生活/趣味/研究/サロンなどの特色あるSIGエリアは、誰もが参加しやすい魅力ある雰囲気です。それから、〈PCS〉の大きな魅力の一つがパブリック・ドメイン・ソフトウェアを集めた"POOL"。誰もが自由に使えるソフトをプールしてあり、その数はゆうに2,000本を越え、質、量ともに日本最大級です。パソコン大好き人間が創っただけに、ゲームや便利なツールなどいずれも傑作ぞろいです。より多くの人と、もっともっとコミュニケーションしたい・・・気軽にパソコン通信を始めたいあなたにおすすめです。

〈PCS〉にはユニークな個性の●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス

●最新のゲームソフト情報などのインフォメーションサービスがあります。

全国64箇所のアクセスポイントが使える！

〈アスキーネットPCS〉がインテックの個人向けVAN「Tri-P」と接続。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費で〈PCS〉を利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポート。

●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	基本料金(月間60分まで)	1,000円
	使用料金(60分を越える分につき)1分	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分90円です。

加入料金なしのうれしいサービスも！

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。

アスキーネットACS 情報人間のためのネットワーク

〈ACS〉は情報人間のためのシンクタンク。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。たとえば異業種の人たちとの勉強会も〈ACS〉ならネット上で気軽に実現できます。ディスプレイに表れる多くの情報が、頭脳を心地よく刺激してくれます。ネットのむこうにきっとあなたのブレーンが待っています。

〈ACS〉は●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービスと●時事通信、東販週報、日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス、そして●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスを用意しています。

アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

MSXマシンのための専用ネットワーク。ネットワークの核となるSIGには、音楽/科学/ゲーム/料理/MSXハードウェア情報など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族全員で楽しめる開かれたネットワークとして大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。

〈MSX〉には●SIG、MAIL、VOICEなどのコミュニケーションサービス●時事通信、大和証券、日本交通公社など、ニュースや株式情報などの、すぐに役立つインフォメーションサービス●オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

●アスキーネット登録料…3,000円 〈PCS〉〈ACS〉〈MSX〉共通。
　複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

●アスキーネット利用料金

〈PCS〉①基本料金(5時間まで)…2,000円/月
　②5時間〜20時間まで…20円/3分　③20時間以上…8,000円/月

〈ACS〉①基本料金(5時間まで)…4,000円/月
　②5時間〜20時間まで…20円/3分　③20時間以上…10,000円/月

〈MSX〉①基本料金(5時間まで)…1,500円/月
　②5時間〜20時間まで…20円/3分　③20時間以上…7,500円/月

●〈PCS〉〈ACS〉は2400bpsを使えますから、よりいっそう経済的です。

クイズに答えてアスキーネットのリザーブIDを貰おう！

ただいま「リザーブキットキャンペーン」実施中。あなた専用のゲストIDが貰える絶好のチャンスです。当たればアスキーネット〈PCS〉〈MSX〉が無料で、なんと合計3時間も使えます。ふるってご応募ください。

問題 アスキーのパソコン通信サービスの総称は？アルファベット8文字でお答えください。

○○○○○　○○○

●応募方法：ハガキに「クイズの答えと希望するリザーブキット名。及び住所、氏名、年齢、性別、職業、使用パソコン機種名、使用通信ソフト名、加入しているパソコン通信名」を明記の上アスキーネット事務局「リザーブID」係までお送り下さい。●賞　品：「アスキーネットPCSリザーブキット」又は「アスキーネットMSXリザーブキット」。抽選で毎週各100名様に。

●応募資格：アスキーネット未加入の方。〈MSX〉はMSXパソコン所有者に限ります。

●発　表：賞品の発送をもってかえさせていただきます。※このキットではアスキーネットの一部のサービスは利用できません。

アスキーカード会員なら、どんなにアクセスしても基本料金だけ！

パソコンライフをバックアップしてくれる〈アスキーカード〉がついにでました！アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈PCS〉2,000円、〈ACS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。

会員募集中！

MSXゲーム徹底解析

最近とみに寒くなってきましたが、お家の暖房器具の調子はいかがでしょうか？　今月の徹底解析は、プレイしてて熱くなる秀作ゲームぞろい。じゃ、いってみよかー！

コナミから最初にグラディウスが出てから、もう2年たってるけど、そのパワーは衰えるどころか、ますます大きくなってきているぞ。その証拠がこの『ゴーファーの野望』なのだ。キミもこのコナミパワーを味わってみよう！

■コナミ　MSX　5,800円（ROM）

VIXENタイプ別パワーアップ大紹介！

“VIXEN”とは自機の名前。この『ゴーファーの野望』の特徴の1つにVIXENの選択というのがある。いままで、グラディウスシリーズには、様々な武器のパワーアップやアイテムが出てきたけど、このゴーファーには、そのすべてが詰め込んである。最初のVIXEN選択によって、武器のパワーアップがいろいろと変化するのだ！

基本パワーアップ

VIXENには4タイプあって、それぞれ、最初に装備している武器が少しずつ違う。また、各ラウンドでアイテムを取ることによって、武器を強化することができるのだ。最初に紹介するこの基本パワーアップは、この4タイプが最初に共通して持っているパワーアップの説明だ。昔からのグラディウスファンにはおなじみのパワーアップの数々だけど、もう1度その使い方と効果を見直してほしいぞ。

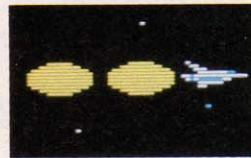
スピードアップ

VIXENの動きを速くするスピードアップだ。グラディウスでは8段階、グラディウス2や沙羅曼蛇では7段階まであった。このVIXENも7段階まで可能。4～5段階がちょうどよいので取り過ぎないこと。

アーケードのグラディウスシリーズはミサイル専用のボタンがあったのだけど、MSX版はジョイスティックの関係で、レーザーと同じボタンで発射される。VIXENのタイプによって4種類のミサイルがあるのだ。

グラディウス2ではバックビームという名前で後半の追加パワーアップに登場していたけど、イマイチ使えない武器だった。VIXENには最初から装備されていて、今回は後半戦でかなり使える武器になった。

上方と前方にビームを発射させるのが、このダブルだ。狭い基地内や上にたくさん敵が出てくるときはかなり有効だけど、連射性がなくなるという欠点がある。だけど、マルチプルとの併用で欠点は補えるぞ。

レーザーはVIXENのタイプによって2種類ある。貫通性が高く、棒のような形のレーザーと、命中判定が大きくワッカのような形のリップルレーザーだ。アイテムを取ればレーザーはさらにパワーアップ！

別名オプションともいう。VIXENと同じ武器を装備した分身のことだ。このマルチプルは無敵なので、うまく扱えば非常に有効的な武器になるぞ。マルチプルの数はグラディウスと同じく、2コまで。

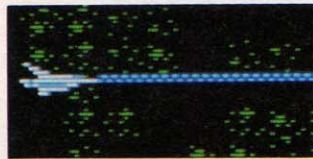
VIXENを守るバリアだ。2種類あって最初に好みのほうを選べるようになっている。前方を堅くガードしたシールドと、全体を薄くガードするフォースフィールドだ。どちらが使いやすいか、は好みの問題。

機種別パワーアップは4タイプ！

タイプA

もっとも基本的な性能を持つのが、このタイプAだ。グラディウスのビックバイパーと同じ性能なので、なれている人には一番使いやすい機体かもしれない。

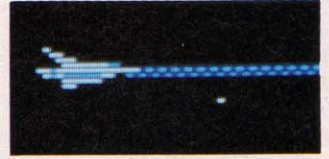
ミサイルの威力はあまり強くないが、高速なので連射性がある。だから、マルチプルを2コつけてミサイルを放てばかなりの効果があるぞ。それから、このVIXENのレーザーはシリーズ中、一番アーケードに近いできで、ボタンを押した長さで、レーザーの長さも変わるのだ。長いレーザーを出したときはなかなか気持ちいいぞ。

⬆このミサイルは威力こそないが、スピードがあるので連射ができるのだ。

⬆レーザーのデザインは、アーケードに近くなった。破壊力は抜群だぞ。

タイプB

強力なフォトンミサイルと、レーザーを装備したタイプがこれだ。レーザーは初期の段階ではタイプAが装備している物とまったく変わらないが、アイテムによって強化した場合、タイプAとは若干違ってくるぞ。また、こいつの装備しているフォトンミサイルは威力抜群で、ザコキャラならばすべて貫通してしまうのだ。しかしミサイルのスピードが遅いので、それが弱点にもなってしまう。

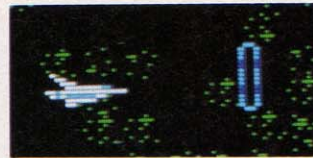
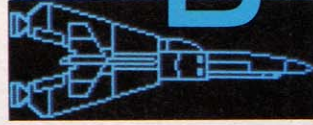
リップルレーザーが好きになれない初心者はこのタイプBでプレイすれば、かなりラクに進むぞ。

⬆貫通性の高いフォトンミサイル。小さな基地なら1撃で破壊してしまう。

⬆ボタンを押した長さによってレーザーの長さも変化するのが特徴なのだ。

タイプC

すさまじい破壊力を持つナパームミサイルと広範囲な射程を持つリップルレーザーの組み合せだ。ゴーファーを初めてプレイする人には、迷わずこのタイプCをオススメする。リップルレーザー、ナパームミサイルともに連射性こそないが、それを補えるほど強いぞ。特にマルチプルと併用すれば異常な強さを発揮するのだ。

このタイプCの弱点は、後々追加されるレーザーの弱さだろう。射程が短いブラスター系の武器しか装備されないのだ。だから最後までリップルを使うことになる。

⬆1度敵に当たれば大きな爆破を起こす。この爆破の破壊力は壮絶！

⬆連射性に欠けるリップルレーザー。でも射程が広いというのは使える。

タイプD

沙羅曼蛇の自機、サーベルタイガーと同じ2ウェイミサイルを持つタイプDだ。装備しているレーザーは、タイプCと同じく、リップルレーザー。VIXENが画面の中央より上にいれば上方向に、下にいれば下方向に発射される2ウェイミサイルはあまり威力は強くないが、ダブルを装備しなくても上方向の敵に有効だぞ。

タイプDの利点は、2ウェイとリップルの組み合せにより、狭い基地内などに強いことだ。また、中盤戦から装備されるベクトルレーザーは、かなり強力だぞ！

⬆上下どちらにでも出る2ウェイミサイル。威力はタイプAと変わらない。

⬆リップルレーザーというのは個人の好みがはっきりでる武器といえましょう。

とってもマルチプル

⬇マルチプルを固定することもできる。狭い場所では使えない。

⬆シャドウ。このフォーメーションが一番使えるぞ。扱いやすいし。

⬆回転させれば、このとおり。狙いがつけにくいので、やっぱり使いにくい。好みにもよるけど。

すっごくバリア！

前方強化版。前からきた弾を10発まで耐えることができる。後ろからの攻撃に弱いのが難点だ。

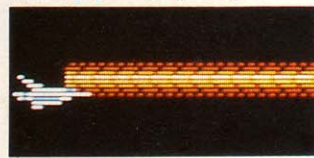
全体を守るかわりに、弾5発で消えてしまう。初心者にはこちらの方が安全といえましょう。

お次はエクストラパワーアップの紹介

基本パワーアップとは、4タイプすべてのVIXENが装備している標準的な武器。タイプ別パワーアップとは4タイプごとに分けられた特殊装備。そしてエクストラパワーアップとは、VIXENがアイテムを取ることによって後から装備される、強力な追加武器のこと。各タイプによって装備されるものが違うので要注意。各武器の利点、弱点を知りつくせ！

ツインレーザー

タイプBが最初に装備する武器がこれだ。最初のレーザーより太くなっているので命中しやすい。威力も少し強くなっているぞ。連射すればカタい敵もラクに破壊可能だ。

ファイヤーブラスター

タイプCとタイプDが最初に装備する武器だ。威力はそこそこあるのだが、射程が短いので使いものにならない。これを選ぶくらいなら、リップルレーザーの方がよい。

ツインファイヤー

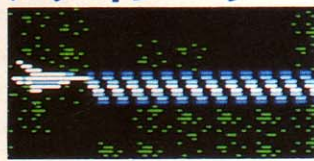
タイプCにのみ装備される武器。しかしやっぱり使えない。太くなったぶんだけ、敵の弾が見えにくくなったのだ。威力はかなりあるけど、射程が短いのはどうしようもない。

ベクトルレーザー

タイプDが装備する、貫通するリップルレーザーだ。貫通するようになると連射ができなくなる。しかしザコキャラを一掃してくれるという強みはちょっと捨てがたいのだ。

アップ/ダウンレーザー

最初のゲージには"?"というのがあったけど、その部分に入る武器がこれだ。アップレーザーの方がダウンレーザーより使用頻度が高いぞ。これはすべてのタイプが装備可能。

メテオレーザー

タイプAが最初に装備するレーザー。沙羅曼蛇でも登場したので憶えている人も多いはず。威力の方はツインレーザーとそう変わらないのだ。ゲーム中盤からかなりお世話になる。

ガード

すべてのタイプが最終的に装備する武器。敵キャラを出現させるスクランブルハッチなどに向かってミサイルが自動的に飛んでいくのだ。基地内なら、かなり有効に使える。

スクリューレーザー

タイプAとタイプBが装備する武器。レーザーの中で、一番太くて威力がある。このレーザーの陰で見えなくなる敵の弾に要注意。知らないうちにドカンとやられてしまうぞ。

で、結局どのVIXENがよいのか？

タイプAがスキ

やっぱり、ミサイルとレーザー装備のAタイプですがな。初代グラディウスと同じこの組み合わせが最強、と信じて疑わない私なのです。ええ、そうですとも。

ムリにこんな写真とられた小林

タイプBがスキ

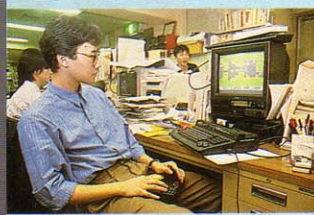
やっぱり、利点を考えるとBタイプが1番だよね。貫通するフォトンはゲーム後半でかなり役にたつし、レーザーは強力だし。フォトンが遅いのが残念だけど。

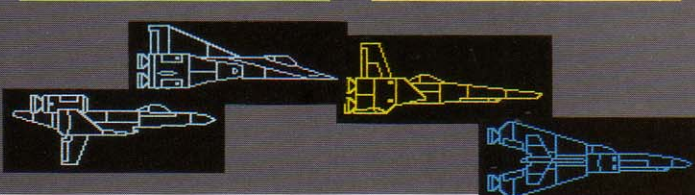
おすもうさんゲーマー三須

タイプCがスキ

私は超強力ナパーム弾を装備している。Cタイプが好きなのだ。ザコを一掃してくれるし、カタイ敵にも効果的だ。しかも当たり判定のデカイ、"リップル"だしねん。

空者(うつけ)のおんせん下田

タイプDがスキ

上下発射ミサイルが好きな僕はやっぱりDタイプ。バリアはドット単位の弾よけで邪魔になりにくいシールド。フォースフィールドだとかえって弾に当たりやすい。

カメラマンゲーマーの山田

いや～な敵キャラ!

こういったシューティングゲームの必勝法は、まず、いやな敵キャラの動きを把握することだ！

敵の動きを先読みして、有効な攻撃方法をあみだしてこそ真のゲーマーと言えましょう。

STAGE1

⬆炎の中からVIXENのほうに飛んでくる。

⬆３匹ずつ上下にフェイントをかけてくる。

STAGE2

⬆破裂して弾を出す前に根本を破壊せよ！

⬅こいつの出すアーバーでパワーアップしよう。

⬅ピンクの巨大花から出てくる。マルチプルを喰うぞ。

STAGE3

⬆後ろから来るこいつにはテイルが有効だぞ。

⬅この敵の発射する弾は、消えるまで注意するべし！

⬅こいつが取り付くとVI XENが出せなくなるのだ。

それではいよいよ各ラウンド攻略だ

STAGE 1 プロミネンスの出現パターンを見極めるのだ!!

⬆さあ、いよいよスタートだ。気合い入れてくど！　とりあえず、この辺は不死鳥を倒してカプセルを取ろう。

⬆どの不死鳥がカプセルを持っているか、それを見極めるのが大切だ。また、ムリをして不死鳥に体当りしないように。

⬆いよいよ人工太陽出現！　プロミネンスは時計回りに出現している。パターンを知ってしまえばこの辺はラクだぞ。

⬆４方向からプロミネンスが噴きだしてくる。特に上下から、いきなり噴きだすやつには充分気をつけるべし。

⬆この辺りから岩石がVIXENに向かって飛んでくる。１度やりすごしても、後方から飛んでくるので気を抜いてはだめだ。

⬆ここが最初の難関。４方向からプロミネンスが噴きだし、岩石が上下左右から飛んでくる。なれるまでガンバレ！

⬆後方の敵、とくに岩石などが心配な人はテイルビームにしておくのも悪くないぞ。マルチプルは絶対必需品だ。

⬆いよいよステージ１の最後の難所へ入るぞ。心を落ち着けて、バリアはいつでも張り替えられるように準備しておこう。

⬆ついに来た！　不死鳥が飛んでくるわ、岩石は向かってくるわ、プロミネンスは噴きあげるわ、もう大変なのだ！

⬆ガンバレ！　ここを超えればボスキャラの登場だ。後方から飛んでくる岩石は、まったくいやらしい敵だなぁ。

⬆出ました、ラウンド１のボスキャラ、フェニックス登場だ！　初心者は、バリアがないとちょっとツライ。

では、ラウンド１の大ボス、フェニックスの正しい倒し方を教えてしまうぞ。まず、こいつの弱点は頭なので、頭に向かって何発もショットしよう。そうすれば、大爆発をおこして、ラウンドクリアーだ。注意してほしい所は、こいつの吐き出す火の弾と、広がって出てくるビーム。特にビームは、始めの頃は避けにくいので、バリアを張っていないとちょっとツライぞ。また、頭以外の部分を撃ってもまったく効かないので、無意味な連射は気をつけよう。ミサイルをうまく使うのがポイント。

バクテリアン撲滅のため、亜空間戦闘機VIXENを出撃させたデイビッド・バートン。最初の難関は数千度の炎を噴き上げる人工太陽の群だ。バクテリアンを撃滅させて、人工太陽を取り戻せ！

MSX版ゴーファーの野望の、ステージ１は、アーケードでもおなじみ、人工太陽群だ。どんなゲームでも、たいがいステージ１は簡単にできているのだけど、このゲームはそんなあまくはなかった。

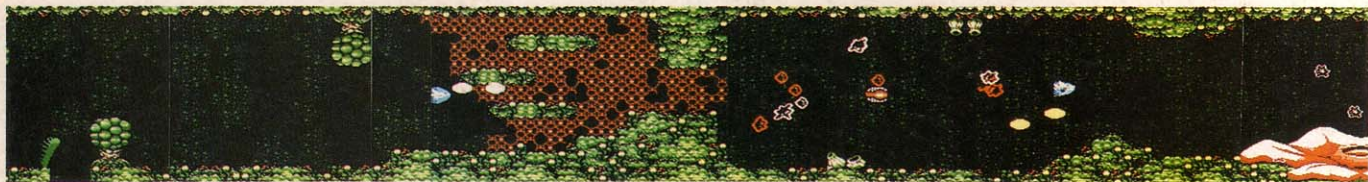
馴れない人がプレイすると、あっというまに全滅してしまうのだ。でも、ちゃんとパターンさえ憶えれば意外と簡単に進んだりもする。ようするにここではキミのテクニックが問われるラウンドなのだ。

STAGE 2 破裂して弾を出す奇怪な植物群が出現!

⬆ラウンド１で完ぺきにパワーアップしたかな？ していなかったら、最初のアメーバでカプセルを取りまくろう。

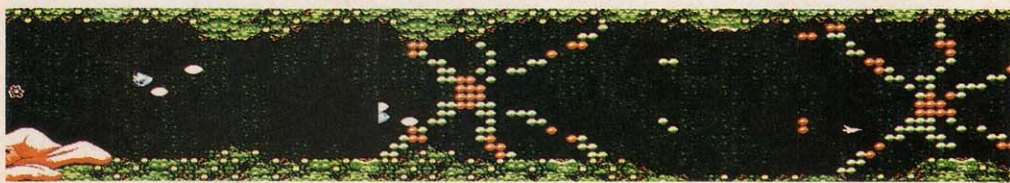
⬆この辺りはカプセル取り放題だ。だけど、必要以上のカプセルは無視するに限るぞ。取り過ぎはVIXENに毒なのだ。

⬆そろそろいやな敵が登場する。早く根元を破壊しないと、いきなり破裂して弾をバラバラと出してくるのだ！

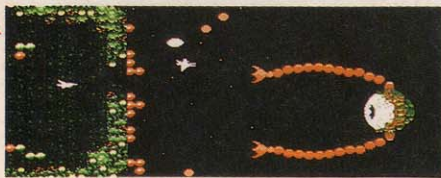
⬆破裂する敵の間をくぐりぬけろ。画面上の方が開いたら、速攻でそこに入るのだ。新しい武器が隠されているぞ。

⬆もし、上に入っても武器がもらえなかったら、今度は下に入ろう。どちらかに必ずあるのだ。弾には注意すること。

⬆細胞の壁はVIXENのビームで通り道を作ろう。レーザーならかなりラクに進むぞ。後ろからくる弾はうまく避けよう。

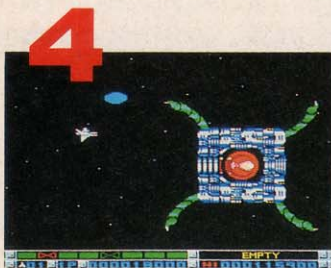
⬆もし、VIXENが途中でやられて、パワーダウンしていたら、ここでカプセルを取りまくろう。深追いはダメだぞ。

⬆ここの巨大花の出すアメーバにマルチプルが当たると、マルチプルは消滅してしまう。うまくかわすしかない。

⬆タイプB、タイプCのVIXENなら、ミサイルで巨大花を破壊することもできる。他のVIXENだったら避けまくろう。

⬆出た！ ここは最初、かなりビックリする場所だ。小さい弾が飛んできたと思うと、いきなり６方向に広がるのだ。

⬆６方向に広がる弾は、全部で３回続く。ちなみに赤い部分は破壊不能だ。画面中央よりやや左にいれば、安全だぞ。

⬆広がる弾をクリアーすれば、ボスキャラが待っているのだ。ちなみにファイヤーブラスター系の武器ではこのボスを倒すことは不可能に近い。容易に接近できないからだ。

このラウンドの雰囲気はグラディウス２の植物面に近い。難易度は、前半戦は簡単に進むが、破裂弾が出てくるあたりから、難しくなってくる。ここのボス攻略を書くと、まず連射が基本ということ。目玉が開いた瞬間、撃って撃って撃ちまくることだ。もたもたしていると、こいつの出す弾が後方にたまってきて、身動きがとれなくなってしまうぞ。敵の弾をよける自信がない人は、バリアは絶対に張っておくこと。気合を入れて攻めるのだ！

のこりの面をチラットだけ見せちゃう！

ラウンド４は過去のボスキャラの総登場だ。パワーアップしたボスキャラが帰ってきたぞ！ 弱点も昔のまんま残ってるのだ。アバトン艦はやっぱり強い！

ステージ５はモアイが出てくる。隠されたアイテムを捜すことができるか？ 振り向くモアイはちょっと手強いぞ。ここのボスキャラはやっぱり巨大モアイなのだ。

ステージ６は全体が真っ赤だ。そして、その名も地獄面！ 痛そうなトゲトゲが四方八方から襲ってくるぞ。途中で出てくるドラゴンは異常なほどカタい！

ステージ７になると砂の惑星に突入する。巨大な岩が押し寄せてきたり、大量の砂が上から流れ落ちてくるのだ。かなりトリッキーな仕掛がかくされている。

強力な重力場、ブラックホールに注意せよ

☗最初に出てくる敵の編隊を全滅させれば、パワーカプセルが出てくる。ホワイトホールには触っても大丈夫だ。

☗このラウンドではスピードアップがかなり重要だ。5段階から6段階は取っておきたい。速すぎたほうがいいのだ。

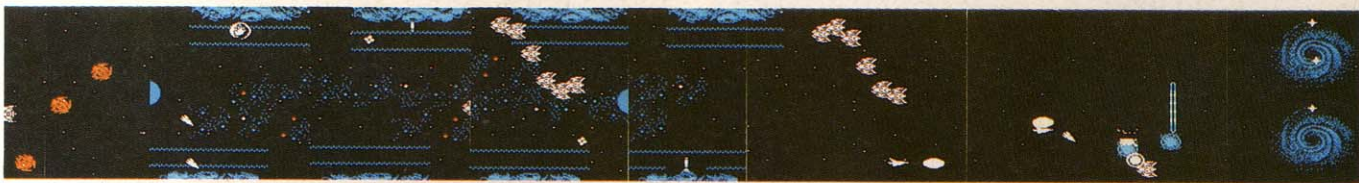
☗岩石が画面上方から降ってくるぞ。うまくかわして、避けるのに徹しよう。とにかく、画面の下にいること。

☗画面下にあるグリーンのラインは重力波だ。こいつに触るとむりやり引っ張られるぞ。降ってくる岩にも注意しよう。

☗この辺りの敵を倒して、パワーカプセルを出したら、テイルビームにしておくとよい。後方から敵がくるからだ。

☗重力波の中に突入だ。ここの操作には細心の注意をはらうこと。また、スピードアップが足りないと、動きが鈍るぞ。

☗ここではテイルビームとフォースフィールドは絶対に必要だぞ。操作に馴れた人なら、レーザーでもクリアー可能。

☗やっと脱出！ でも安心するのはまだ早い。ここの敵はカタいうえに、くっつかれるとVIXENが弾を出せなくなる！

☗ここで出てくる砲台が放つ弾は、丸く爆煙がのこる。こいつに当たっても、やられてしまう。引き付けて逃げよう。

☗空中キャラのフォーメーション攻撃が激しくなってくる。スピードアップが足りない人はここが最後の稼ぎ場だぞ。

☗重力惑星をついに脱出できた！ だが、この奥には、さらに恐ろしいブラックホールが待ち受けているのだ。

☗きたきた！ ここがウワサのブラックホール。星屑を吸い込んでるブラックホールには死んでも近づかないように！

☗ブラックホールを避けるためには、最低でもスピードアップ6段階は必要だ。VIXENを左下で耐えさせるのだ！

☗やったー！ ステージ3をクリアーしたぞ。この後、バクテリアンを追ってVIXENとデイビットは時空ワープをするのだ。バクテリアンの真の目的を阻止するために……。

重力惑星は操作に馴れるまでかなり時間がかかるかもしれない。特に後方の敵は動きがいやらしいので、ちょっとやっかいだぞ。テイルをうまく活用しよう。ポイントはスピードアップなのだ。

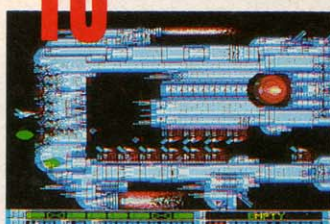
このラウンドをクリアーすれば、新たな展開がキミを待ちうけているのだ！ 心してかかるのだぞ。

8

細胞の中は敵だらけ、これはステージ8だ。難易度はかなり高くて、とくにエイリアンが出てくる後半は、何度もコンティニューを押すはめになる。

9

ステージ9ではいよいよ敵の基地内に進入していく。ここでは、開閉するハッチや、はがれる床、そして巨大なカニ(!?)が襲ってくるのだ。カニは強いぞ！

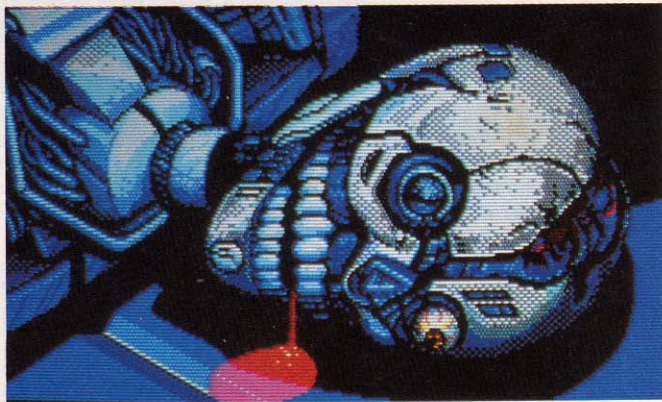
10

ある条件を満たせば、いよいよ敵の本拠地に乗り込める。それがこのステージ10。条件とは、プレイしていれば自然にわかるのだ。ここの難易度の高さは異常！

今後の行方は!?

以上、つらつらと武器の紹介やラウンド3までの解析、またラウンド4からラウンド10まで簡単に説明してきたけど、ゴーファーの凄さがわかってもらえたかな？

でも、本当の凄さは、中盤戦から発揮されるのだ。序盤戦はホンの前おきに過ぎない。だから、ゴーファーを買った人は絶対最後までプレイしてほしい。エンディングには感動するぞ！

SNATCHER

欺まんに満ちた世界で闘うサイバーパンカーに捧ぐ

■コナミ　MSX2　9,800円（2DD）SCCカートリッジ付き　12月23日発売

初めてこの『スナッチャー』を紹介してから、はや数ヵ月。いよいよここで徹底解析してしまうぞー！　近未来を舞台に、人間の身体を奪う謎の生命体スナッチャーとその正体を暴き全滅を図ろうとする特殊警察ジャンカー。こ、これはまさにサイバーパンク！　なアドベンチャーだ。

謎の生命体スナッチャー出現

1991年6月6日、モスクワにあるチェルノートン研究所で大爆発事故が起きた。このとき開発中のバイオ兵器、つまり細菌が大気中に漏れ、世界の半分が死滅した。このバイオハザード(生物災害)は、後に〝大惨事〟と呼ばれる。

しかし、真のバイオハザードが発生したのはその50年後であった。謎の生命体、バイオロイドが出現し全世界を脅かし始めたのである。某国の新兵器か、あるいは外界からの侵略者かとも思われたが、その国籍、目的、正体は一切不明。ただ、冬になると現われるのだ。

その生命体は人間を殺害し、本人とすり替わる(スナッチする)ことからスナッチャーと呼ばれた。スナッチャーはオリジナルとの見分けがつかないほど完璧に外見をコピーし、本人になりかわって社会に潜伏、刻々と仲間を増やしていくのであった。

そして2042年。ここネオ・コウベ・シティにも3年前からスナッチャーが出現し始めていた。そこで、スナッチャー狩りのための特殊警察ジャンカーが編成された。ジャンカーの任務は、人間かスナッチャーかを判定し、スナッチャーであればただちに処理することだ。

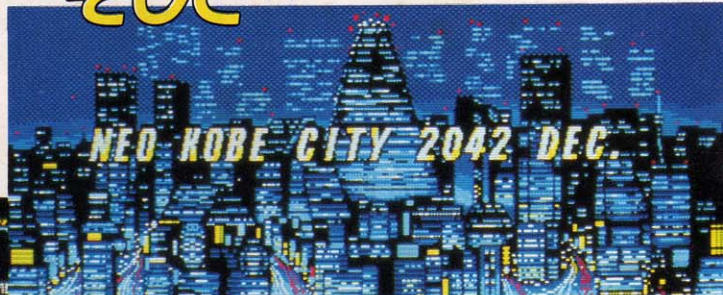
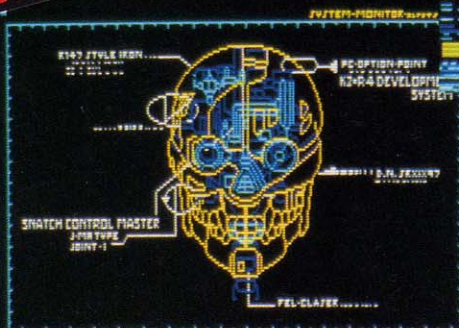
プレイヤーは主人公であるジャンカーのギリアン・シードとなり、ゲームを進める。次々と現われるスナッチャーを倒すことはもちろんだが、一刻も早くスナッチャーの正体を暴くのだ！

主人公ギリアンジャンカーに配属

ギリアン・シードは妻のジェミーとともにシベリア探索隊によって保護された。しかし保護されたときの2人は、それまでの記憶をすべて失った状態であった。結局記憶の戻らない2人はうまくいかなくなり別居することになった。

その後ギリアンは長期特殊訓練を受け、その素晴らしい成果により、ネオ・コウベ・シティにあるジャンカー本部局へジャンカーとして配属となった。

そんなわけで、この配属日からストーリーは始まるのだ。いかにもサイバーパンク的な土壌ができあがったってわけだね。

ジャンカー本部局に足を踏み入れると、受付に座っている美人、ミカ・スレイトンが迎えてくれる。受付の中をいろいろ見ていると、ミカと直接話せるようになる。嬉しいことに画面はミカのアップに変わるぞ。スナッチャーのことを聞いているうちに局内に入ることができるようにもなる。ふふん。

⬅このゲームの写真はすべて開発中のものです。

JUNKER

ギリアン・シード

⬅スナッチャーの正体を暴くためジャンカーへ配属された主人公。

ミカ・スレイトン

⬅インフォメーション兼オペレーター。美人で才女ときたもんだ。

ベンソン・カニンガム

➡ジャンカー本部局長。髭は濃いけど頭は……ねぇ。

ハリー・ベンソン

➡酒好きのメカニック。この人も帽子を取ると頭が涼しげだ。

ジャン・ジャック・ギブスン

⬅スナッチャーに関する情報を摑んでいた……!?

JUNKER本部

受付

⬆やっぱり受付ちゃんは美人に限る。壁のポスターに見覚えがあるなぁ。

局長室

⬆局長と話せば情報のまとめや捜査方針のアドバイスもしてくれるぞ。

メカニック室

⬆ジャンカーが装備するものはすべてここで作られるのだ。

デカ部屋

⬆机が並んでいるが、デスクワークをすることはまずないだろう。

コンピュータ室

⬆どんな情報でも引き出せるマザーコンピュータ"ガウディ"がある。

射撃室

⬆ゲームオーバーにならないためにも射撃訓練はしておこう。

局長ベンソンに任務を詳しく聞け

ともかく本部局長に会って、スナッチャーのことやらジャンカーのことやらと質問責めにしよう。

話のなかに出てくるバウンディー・ハンターの存在も確認しておこう。いわゆる賞金稼ぎのことだ。ジャンカーは特殊な仕事なので少人数編成だが、それではとてもスナッチャーに立ち向かえない。そこでスナッチャーの首に賞金をかけ、一般市民の協力をあおっているわけである。優秀なバウンディー・ハンターとしてランダム・ハジルの名前が挙げられているので覚えておこう。後で登場するぞ。

さて、局長室を出る前に、〝ジャンカーカード〟という身分証明書をもらえたか確認しよう。もし手に入れてないならば、それは聞き漏らしがあった証拠！　もう一度局長と話してみよう。

メタルギアだ!

不安定なボディーがやたらとかわいいナビゲーターのメタル・ギア。入手したものをその場で分析したり、敵の存在をキャッチしたりと、とてもよく働いてくれる。フルネームはメタル・ギアmk-II(SR以降)……。

スナッチャー発見 至急応援頼む

局長室でもらったジャンカーカードを持っていれば、コンピュータ室のマザーコンピュータ〝ガウディ〟が使えるぞ。さっそく使ってみよう。

順序はともかく各部屋をくまなくまわってからメカニック室へ戻ると、メカニックマンのハリーがいる！　早くアレくださいアレ、ってなことで、戦闘時に使用する銃、ブラスターをいただこう。

そしてこの後ずーっと行動を共にするナビゲーターを紹介してもらうのだ。ナビゲーターはジャンカーをサポートする分析ロボット。センサーとしても使える。そして、なくてはならないセーブ機能もついている。つまりナビゲーターがいて、はじめてセーブできるわけだ。ギリアン専属のナビゲーターの名前はメタル・ギアだ。

さて、ブラスターもメタル・ギアも手に入れ、これでひと通りの装備は揃った。そこでハリーとうだうだと話をしていると、ピーッピーッという音とともにジャン・ジャック・ギブスンからの緊急連絡が入る。スナッチャーらしき男を追いつめたというのだ。場所はM地区の工場跡。就任早々ではあるが、ギリアンとメタル・ギアはギブスンの応援に出かける。

駐車場にはジャンカー専用の乗り物トライサイクルがある。これならあっという間に到着だね。

いきなり出勤！

工場跡 ギブスンとの悲しい対面

突然、男の悲鳴が、そしてそれは……

工場跡に着き、しばらくあたりをうかがっていると工場の中から男の悲鳴！　ギブスンか!?

恐る恐る中へ入ると、ギブスン専属のナビゲーター、〝リトル・ジョン〟の残骸を発見。メモリを回収しておこう。

さらに前進すると、そこには首をねじ切られたギブスンの変わり果てた姿が……。ここでギブスンの体や上着を調べると鍵とメモが見つかる。右手から見つかった毛髪や皮膚、ギブスンの胃の中の残存物はその場で分析しておこう。

ん？　遠くに２つの人影がっ！　それに時計のような音も聞こえる。なにやらよからぬ予感。もう一度工場内を調べてみると……。

だーっ、時限爆弾発見！

爆弾発見直後、スナッチャーが操るロボット、インセクターが襲ってくる。ブラスターを使って応戦しよう。

悲報と新たな決意！

仲間を失って……

デカ部屋を調べろ！

ギブスンはスナッチャーの弱点か何かを摑んでいたらしい。まずはデカ部屋を調べるのが先決だ。ロッカーのコートの中からはチェスの駒が、机の中からは胃薬と５インチのディスクが見つかる。机を開けるには、例の鍵を使えばいいしね。よーし、次はギブスンの自宅を調べるぞ。住所は局長から聞くのだ。

ギブスンは何を知っていたのか!?

信用できない人は家に入れません！

ギブスンには娘がひとりいた。名前はカトリーヌ。モデルをしているかわいい女の子だ。そんなわけでカトリーヌのいるギブスンの自宅を訪れた。

しかし、さすがはジャンカーの父を持っただけあってそう簡単にドアを開けてくれない。「本物のジャンカーなら父の年齢を知ってるはずよ。私の３サイズもね」……じ、冗談でしょ。なんて思ってしまうが冗談なんかではない。ギブスンの年齢とカトリーヌの３サイズを入力しないと家に入れないのだ。

でもゲームを進めたければ本部に戻ってガウディで調べよう。え、面倒くさい？　ダメだなぁ、アドベンチャーゲームが好きな人間がそういうこといっては。でも気持ちはよくわかる。ほんじゃ教えてあげよう。ギブスンは55歳。カトリーヌの３サイズは81、58、83だ。おお、これはなかなか。

サイバーパンク講座

三っ矢サイバー？　水サイバイ？　ちがう！　サイバーパンクッ。

サイバーパンク。この言葉がいつごろから流行りだしたのか正確に覚えていませんね。でも気がついたら本や映画でしきりにうたわれていたのですよ、〝これがサイバーパンクだ！〟ってな具合で。恐らくほとんどの人が、感覚的にはとらえることができるけれど言葉で定義するとなると、うーむ、つまってしまうのではないでしょうか。

では、せんえつながらもサイバーパンクをロンドンのクラブシーンで流行っている音楽だと信じている人のためにちょっと説明します。サイバーパンクの舞台となるのは近未来。つまり21世紀半ばかな。そして大切な要素は人間の頭脳がとてつもなく進歩しているということ。超能力もそのひとつだね。そして、進歩した人間の頭脳が生み出す技術の数々。例えば限りなく人間に近いロボットを作るでしょ。するとやがてそのロボットは技術を超えて独自の思考能力を持ち、人間を襲い……。おー、怖い。どこか機械的な冷たい恐怖。こんな世界をサイバーパンクというわけなのです(……よね!?)。

話によると、今の日本って視覚的にサイバーパンクを彷彿させるものが多いそうです。ふーん。

⬆これを読めばサイバーパンカーになれる！　と思う！　保証はできない！

スナッチャーの弱点!?

パスワードは〝家を捜せ！〟

やっと信用を得て家に通してもらえた。ギブスンは自宅でも、自分がスナッチャーを全滅させる日は近いようなことを言っていたらしい。なるほど。

よーし、それでは家中を捜しまくるぞー。おおっ、こんなところにパソコンが。これで、デカ部屋で見つけた5インチディスクの内容をみることができるぞ。が、世の中そんなに甘くない。パスワードがわからなければディスクがロードできないのだ。困ったね。ヒントはギブスンが残してくれたメモ。〝家を捜せ！〟と書いてあるやつだね。確かに今、家の中をいろいろ捜してるわけだけど、もう少し考えてみよう。じっくり手元のキーボードでも見な……がら〝家〟を捜そうではないかっ！　ほらね、あったでしょ、〝家〟がっ！

おおっ、カトリーヌ

ギャグも忘れてまへん

唯一の肉親である父を失ったばかりの女の子が、「アリスのほかにもう1匹、テレスという犬がいたの。2匹合わせてアリスとテレス……」なんつーギャグをとばすなんざ、笑う前にあきれるやら感心するやら。こういうタイミングのはずれたギャグがときどき出てくるのだ。わーい。

パソコン

ギブスンの写真

まだまだあるぞ。ギブスンの写真は聞き込みをするときに使うのでもらっておこう。

ギブスンと全く結びつかないサン・スクリーン、つまり日焼け止めクリームも見つかった。〝ジョイ・ディヴィジョン〟という店で購入したらしい。ふーむ。

そのほかにも、この家では多くの手がかりが得られる。

やはりギブスンは何かを知っていた。彼の死ぬ直前までの足取りを追えば、必ずその何かがわかるに違いない。一体、スナッチャーとは？　ギリアンは任務を果たせるのか？

F1-GP in SUZUKA

意外にも、マクラーレンホンダのワンサイドゲームとなった'88年のF1グランプリ。ワールドチャンピオンの座をかけて、僚友セナとプロストの熱きバトルが、三重県にある鈴鹿サーキットで展開されたのだ！

撮影・奥山和典

鈴鹿にエキゾーストノートがよみがえる

4月のブラジルGPにはじまり、11月のオーストラリアGPまで。全世界16ヵ所の有名サーキットを転戦する、フォーミュラ1世界選手権（通称F1グランプリ）。その第15戦にあたる日本GPが、10月28日から30日にかけ、三重県の鈴鹿サーキットで行なわれた。

今年で2年目を迎えた、鈴鹿でのF1の話題はつきない。まず、昨年地元での優勝をフェラーリにさらわれたホンダが、悲願の初勝利を手にできるかということ。また、今年からホンダエンジンの供給を受け、開幕以来14戦13勝と好調のマクラーレンチーム。そのドライバーであるセナとプロストの2人の間で争われている、ワールドチャンピオンの行方はどうなるか。さらには、今年で2年目のシーズンを迎えた、日本人初のF1ドライバー、ロータスホンダの中嶋悟。ドライバーの急病により、今回に限りローラチームからF1への参戦が決定した、F3000チャンピオンの鈴木亜久里の走りはどうかなどなど。レースを前に、あたりは色めき立っているのだ。

⬆今年は不本意な成績を残す中嶋悟。走り慣れた鈴鹿での奮起が期待される。

そんな面白いものなら、是が非でも取材したくなるのが、好奇心旺盛なMマガ編集部。時を同じくして発売された『F-1スピリット3Dスペシャル』と『グレイテストドライバー』という、ふたつのF1を題材にしたソフトをひっさげ、一路鈴鹿へと向かった。はたして取材班は、実際のF1グランプリからプロのドライバーの技を盗みだし、ゲームへと応用することができるのだろうか。

⬅スタートを前にマシンの調整にはげむメカニックたち。コース上は人で一杯だ。

ワールドチャンピオンは誰の手に

一戦一戦で順位が確定するF1グランプリだけど、年間を通してのNo.1ドライバーに与えられる、ドライバーズワールドチャンピオンというタイトルもある。前にもチラッと書いた、セナとプロストが争っているのがコレだ。

ドライバーにはレースの結果によって、1位から6位まで、それぞれ9、6、4、3、2、1のポイントが与えられる。これを合計して争われるのがワールドチャンピオンなのだけど、F1では有効ポイント制というのが取られている。つまり全16戦のうち、ポイントの高い11戦をピックアップして、タイトルが争われるのだ。

鈴鹿を前にしたポイントリーダーはマクラーレンチームのプロスト。しかし1位6回、2位6回の彼は、優勝しない限りポイントは増えない。これに対し同じマクラーレンのセナは、1位7回、2位2回、4位と6位が1回ずつ。もし鈴鹿で優勝すれば、オーストラリアGPを前に、セナのワールドチャンピオンが決まるというわけだ。また、チームごとの年間順位を決めるコンストラクターズ部門もあり、こちらはマクラーレンがチャンピオンを決めている。

ドライバーズポイント　第14戦まで

順位	ドライバー	ポイント
1	A・プロスト	84
2	A・セナ	79
3	G・ベルガー	38
4	T・ブーツェン	25
5	M・アルボレート	24
6	N・ピケ	16
7	D・ワーウィック	15
8	I・カペリ	14
9	A・ナニーニ	13
10	N・マンセル	12
11	E・チーバー	5
11	M・グージェルミン	5
11	J・パーマー	5
14	R・パトレーゼ	4
15	A・デ・チェザリス	3
16	中嶋　悟	1
16	P・マルティニ	1

鈴木亜久里がF1に参戦した

中嶋に続く2人目の日本人ドライバーとして、F1に参戦したのが鈴木亜久里。今回はローラチームのドライバー、Y・ダルマスの体調不全のため、レース直前にF1への参戦が決まったが、来期はヤマハがエンジンを供給する、ザクスピードチームでの全戦エントリーも噂される。

コンストラクターズポイント

順位	コンストラクター	ポイント
1	マクラーレン	169
2	フェラーリ	62
3	ベネトン	38
4	アロウズ	20
5	マーチ	19
6	ロータス	17
7	ウイリアムズ	16
8	ティレル	5
9	リアル	3
10	ミナルディ	1

GREATEST DRIVER

■T&Eソフト　MSX2
7,800円（2DD）

⬆ビシッと決まったデモ画面。F1気分をいやがおうにも盛りあげてくれる。

画面を上下に分割し、2人同時のド迫力プレイを可能にしたのが、T&Eソフトの『グレイテストドライバー(通称GD)』。最高速度300キロをオーバーするスピード感は、実際にF1のコックピットに座ったような気分にさせてくれる。

このゲームがシミュレートしているのは、今年F1が行なわれたのと同じ全16戦。パーツセッティングも自由にできる。オートマチック車の設定になっているので、ドライビングに専念できるのがイイ。

⬆タコメーターの動きがとってもリアルなのだ。

F-1SPIRIT 3DSPECIAL

■パナソフト/コナミ　MSX2+
6,800円（2DD）

⬆MSX2+の自然画表示機能を利用したデモ画面だ。F1マシンの質感もイイね。

今話題のMSX2+専用のソフトとして登場したのが『F-1スピリット3Dスペシャル』だ。各種のパーツセッティングが可能なことはもちろん、ギアも初心者向けのオートマチックから、より本格的なマニュアルまで選ぶことができる。

プレイできるのはGDと同じF1全16戦。コースの起伏も忠実に再現されているぞ。また、コナミから発売されるマルチプレイヤーケーブルを使えば、2台のMSX2+をつないで、2人同時プレイも可能になるのだ。

⬆背景もなめらかに横スクロールしていく。

より速く走るためのセッティング

F1グランプリを勝ち抜いていくには、さまざまな要素が関係してくる。もちろんドライバー自身のテクニックが卓越していなければ、良い成績は残せないけど、それ以上に大切なのがマシンのセッティング。それも、エンジンからボディー、サスペンションと、すべての面においてベストの状態であることが要求される。

たとえば、昨年のワールドチャンピオンであるピケが、今年はパッとしない理由はマシンにある。彼が所属するのはロータスホンダチーム。今シーズン絶好調のマクラーレンと同じホンダエンジンを積んでいながら、どうしても勝てないのは、マシンのセッティングがうまくいってないからだ。

これとは逆に、エンジン性能では明らかにターボに劣るNA（ノーマルアスピレーションの略。ターボなどの過吸気がない、自然吸気型のエンジンのこと）勢が、上位入賞をはたしているのは、ひとえにマシンのバランスがいいから。ベネトンやマーチといったチームのマシンのコーナリングスピードは、ターボエンジンを搭載したものより速いという。

それでは、ゲームにおいてどんなセッティングをしたらいいのか。どーんと解説をしてしまおう。

BODY

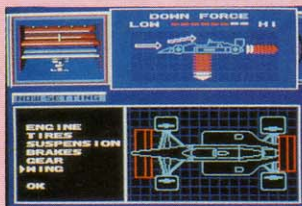
⬆画面の左下に、ボディーに関する細かいデータが表示されている。

現在のF１のボディーはカーボンモノコック。スペースシャトルなどに使われているのと同じ、軽くて丈夫なカーボンを使い、ドライバーを包み込むかのような、継ぎ目のない一体構造で作られている。そのため昔なら死に至るような事故でも、意外とドライバーは無傷ですむことが多い。安全性が増したというわけだ。

そんなマシンのボディーを選択できるのが３Dスペシャル。搭載するエンジン（ターボかNAか）に応じて選んだり、自分の好きなカラーリングに変えたりできるぞ。

ちなみに上の写真では、赤と白のマクラーレンを選んでみた。コンストラクターズチャンピオンを手にしたマシンなら、速く走れるかな？

WING

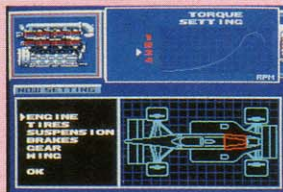
300キロ以上のスピードで走るマシンを、路面に押し付けようとするのがウイングの役目。角度を立てればこの力（ダウンフォース）は強くなるけど、それだけ最高速度は遅くなるし、タイヤに与える負担も大きくなる。直線でリードを稼ぐならウイングをねかせ、コーナーで勝負をするなら立てて設定しよう。コースに応じたセッティングが大切だ。

⬆3Dスペシャルの画面。角度に応じてダウンフォースが変化していく。

⬆こちらはGD。マシンにあたる空気の流れの変化がよくわかるね。

ENGINE

ターボエンジンが発生する最大パワーは600馬力以上。これに対しNAエンジンは、100馬力程度下回るといわれている。これが昨年はターボはなんと1,000馬力以上で、NAとの格差がつきすぎていた。そのため今年は、ターボの過吸圧を2.5バールに制限。さらに'89年からは、ターボは一切廃止されることになっている。

またターボエンジンでは、燃料がきびしく制限されるなど、NAに対する優位を少しでも縮めようという試みがなされている。そのためベネトンやマーチなど、NAでありながらマシンセッティングに優れるチームのマシンが、上位に入賞することも少なくない。

とはいっても、やはりターボパワーは魅力的。３DスペシャルでもGDでも、状況が許すかぎりターボエンジンで戦ってみたいね。

⬆エンジンのトルク設定もできるのが3Dスペシャルのウリ。

⬆GDではレースに勝っていくとターボエンジンが使えるようになる。

F1-GP in SUZUKA

ポールポジションはセナが獲得!

注目のセナとプロストのワールドチャンピオン争いだけど、10月28日、29日に行なわれた公式予選でセナが1分41秒853をマーク。決勝レースでのポールポジションを獲得した。プロストは1分42秒177でセカンドポジション。以下、ベルガー、カペリ、ピケ、中嶋。

とくに中嶋は、同じロータスホンダのネルソン・ピケと1000分の1秒まで、まったく同じタイムの1分43秒693で29日の予選を走り抜き6位からのスタートとなった。

そして、いよいよ決勝レース。ワールドチャンピオンにいちばん近いポジションからスタートしたセナだったが、下の連続写真でもわかるとおり、完全にスタートを失敗、エンジンをストール(エンスト)させてしまい、お手上げの状態となった。この間にいっきに14位近くまで転落。誰もが予想だにしなかった展開で鈴鹿F1グランプリの幕は切って落とされたのだ。

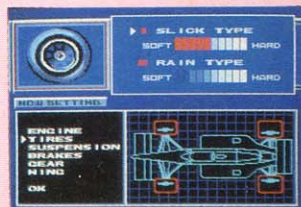
➡マルボロの旗をなびかせ、8ミリカメラを構える。キマってるね。

⬆黒山の人だかりとはこのこと。10万人以上の人が鈴鹿に押し寄せたのだ。

⬅タイヤウォーマーでタイヤを温め、スタートの瞬間を待つ!

TIRES

天候や気温、路面状態によってタイヤの選択は重要だ。晴れならば、スリックタイヤ、雨ならば、レインタイヤを装着することは言うまでもない。問題はタイヤのコンパウンド(材質)。ソフトコンパウンドならば、タイヤのグリップ力は上がるが、その分、摩耗も早いことを忘れずに。

➡タイヤがグリップ力を発揮するのは摂氏80度前後とか。

⬆3Dスペシャルでは、スリック、レインタイヤともきめ細かく設定できる。

⬆GDでは、A～Fまでのタイヤの中から選択する方式を取っているのだ。

F1-GPはハイテクデータ戦だ!

F1マシンにはコンピュータが搭載されている。これは特別なことでも何でもない。すでに一般車でも電子制御の燃料噴射システムはあたりまえだ。電子制御、つまりコンピュータによって、走行条件、エンジンの回転数に照らし合わせ、そのときいちばん適切な濃度のガソリンをエンジンに送り込むシステムだ。

しかし、この適切な、ということが難しい。サーキットによって違ってくるのは当然としても、その日の天候、気温、路面温度、ドライバーのクセによっても違ってくる。ターボ車は150リッターのガソリンしか搭載できないという規制があるから、燃費も重要になってくる。

それらのデータは、ふつうのコンピュータと同じく、ROMのかたちでF1マシンに搭載される。そのため、各チームは専用のROM書き換え機を持っているといわれる。

⬆レース情報をワープロでリアルタイムにネットへ転送する、すがやみつるさん。

さらに最近では、RAMが搭載され、コネクタによって、直接、ピットにあるコンピュータとデータの受け渡しができるマシンもあるらしい。まさしく1000分の1秒を争うF1グランプリが、ハイテクノロジーを駆使したデータ戦争と言われるのはこのためだ。

⬆各ピットには、コンピュータが設置され、ラップタイムなどの情報を表示する。

鈴鹿サーキット 徹底解析

サーキットを少しでも速く走ろうと思ったら、サーキットを知ることが肝心。ここでは、F1日本グランプリの舞台となった、鈴鹿サーキットを徹底解析してみよう。

鈴鹿サーキットは、F1グランプリ開催サーキットの中でも唯一、立体交差のあるサーキット。東西に伸びたコースは東コースと西コースをつないだかたちをしており、メインスタンドからは、コースの全容を見ることができない。

1周5.85943キロのこのサーキットを熟知していれば、『F-1スピリット3Dスペシャル』や『グレイテストドライバー』をプレイする上で、必ず役に立つことはまちがいない。じっさいのサーキットを頭に思い浮かべてイメージランニングするのだ。

⬆3Dスペシャルは裏のストレートから鈴鹿ランドの観覧車なども見えたりする。

⬆GDの場合、サーキットごとにあまり背景が変化しないので、ちょっと淋しい。

シケイン

最終コーナーへの突入スピードを抑えるために設置されたコーナー。130Rを抜けてきたマシンはここで1速までシフトダウン。そして、最終コーナー、ホームストレッチへと加速していく。ちょうど、コーナーのかたちが三角であることからトライアングルとも呼ばれる。

最終コーナー

シケインを時速80〜100キロで抜けてきたマシンは、この250Rの最終コーナーで2速、3速、4速……とシフトアップ、長い下り坂をホームストレッチへ向けてフル加速していくのだ。

ヘアピン

立体交差の下をくぐり抜け、軽く右にカーブした110Rを抜けるとヘアピンだ。各ドライバーのラインが交錯するため、いちばん接触事故が起こりやすい。ブレーキングポイントをつかんでおこう。

130R

裏のストレートを全開で走ってきたマシンのスピードをできるだけ落とさずに回り込む高速コーナー。この130Rの抜け方でレースの展開が違ってくると言われるほど、難しいコーナーなのだ。

スプーンカーブ

コーナーを上から見たときスプーンのかたちに似ていることから、スプーンカーブと呼ばれる。ふたつのコーナーをひとつのコーナーと考え、立ち上がりを重視したラインどりがベスト。

200R

ヘアピンを立ち上がったマシンはフル加速しながら、200Rへ突っ込んでいく。しかし、すぐスプーンカーブが待ち受けているので無理は禁物だ。

デグナーカーブ

下り坂のあとに15Rと25Rの小さなカーブが短い直線をはさむようにして連続しておとずれる。ここは、何度も走り込んで、走行のリズムを体で覚えるしかない。

バックストレッチ

東コースのホームストレッチと並んで、西コースには裏のストレートと呼ばれる、バックストレッチがある。

F1-GP in SUZUKA

勝負を左右するピットワーク

レース中の燃料補給やタイヤ交換、また、なんらかのアクシデントによってピットインを余儀なくされることがある。

ピットでの作業中もレースは続いているわけで、ピットワークの早さがレースの勝敗を左右してしまうこともある。じっさいのF1グランプリで、タイヤ交換作業にかかる時間は7〜8秒。ここでも1000分の1秒を争う戦いがピットクルーによって展開される。

いずれにしても、いちどピットインをしたら、タイムロスをまぬがれない。マシンを壊さないように走るのもドライバーの腕なのだということを肝に銘じておこう。

⬆マクラーレンホンダチームのピット風景。

⬅昨年のワールドチャンピオン、ネルソン・ピケは34周でリタイアしてしまった。

⬆ちょうど、グランドスタンドから見たような、3Dスペシャルのピット風景。

⬆こちらは、GDのピットの様子。ドライバーから見た視点で表示されるのだ。

ホームストレッチ

グランドスタンド前の長い直線。実車なら、時速300キロを越えるスピードに達する。

1~2コーナー

時速300キロを越えるスピードからいっきに減速。100Rの第1コーナーと60Rの第2コーナーに飛び込んでいく。

第1、第2コーナーを抜けたあと、左、右、左とマシンをきりかえすS字コーナーに入る。実車では2速で第2コーナーを抜け、3速にシフトアップ。3速をホールドしたまま、アクセルワークのみでS字コーナーをクリアーしていく。

S字コーナー

逆バンク

じっさいはフラットな路面なのだが、S字を抜けてきたドライバーにはアウト側の路面が低く見えるところから逆バンクと呼ばれる。スピンに注意！

撮影・奥山和典

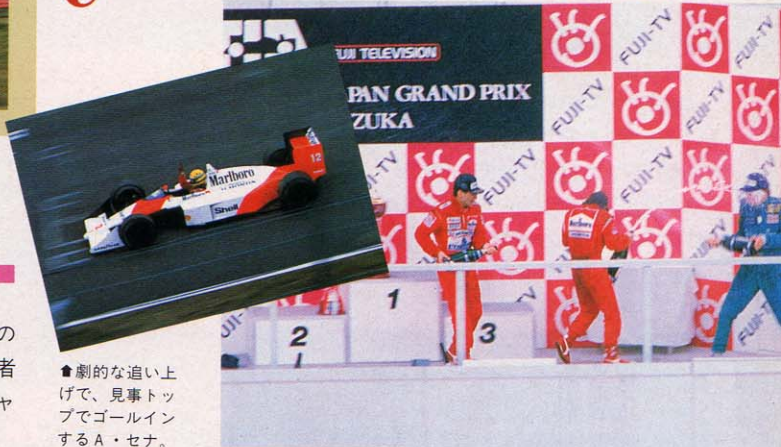
アクシデントは突然起きる!

⬆素晴らしい走りを見せたグランドスタンド前で無念にもマシンを降りるカペリ。

ターボ車勢に対して、NAマシンで素晴らしい走りを見せていたイワン・カペリ。17周めには、プロストをおさえ、ほんの一瞬ではあるにせよ、トップに躍り出た。しかし、その後、突然の電気系統のトラブルで残念ながらリタイアという結果になってしまった。

鈴鹿GP RESULT

1位	A・セナ（マクラーレンホンダ）	1時間33分26秒173
2位	A・プロスト（マクラーレンホンダ）	1時間33分39秒536
3位	T・ブーツェン（ベネトンフォード）	1時間34分02秒282
4位	G・ベルガー（フェラーリ）	1時間34分52秒887
5位	A・ナニーニ（ベネトンフォード）	1時間34分56秒776
6位	R・パトレーゼ（ウイリアムズJUDD）	1時間35分03秒788
7位	中嶋悟（ロータスホンダ）	1周遅れ
16位	鈴木亜久里（ローラフォード）	3周遅れ

Congratulations SENNA

⬆劇的な追い上げで、見事トップでゴールインするA・セナ。

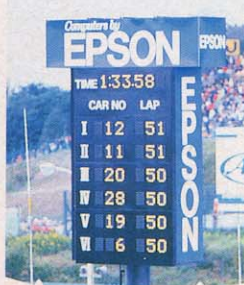
最後は華麗にシャンペンシャワー

過酷なレースを走り抜き、チェッカーフラッグを受けることは、F1ドライバーにとって最高の時だ。さらに、3位までに入れば、表彰台が待っている。

知ってのとおり、F1グランプリは1戦ごとに、6位までのマシンにドライバーズポイントが与えられる。1戦、1戦を確実に走り抜いて、表彰台を目指してこそ、ワールドチャンピオンの座に一歩、一歩近づくのだ。

世界に数えるほどしかいない、F1ドライバー。表彰台に立てるのはその中でも、とくに選ばれし者だ。最後は華麗にシャンペンシャワーをキメたいね。

⬆3Dスペシャルの表彰シーン。最終コーナーで抜かれて3位になってしまった。

⬆じっさいと同じくシャンペンのかけ合いを見ることができるGDの表彰シーン。

⬅カーナンバー12のセナがトップでゴールイン！

ゼビウス

ファードラウト伝説(サーガ)

あの不朽の名作『ゼビウス』がMSX2で登場。空前のヒットを生んだゲームセンター版の全16ステージを完全移植した〝ミッションリコーン〟。さらに、ファードラウトの謎に迫るMSX2版オリジナルの最新作〝ミッションスクランブル〟を加えた、超豪華2本立て『ゼビウス』が発進だ！

■ナムコ　MSX2　6,800円（ROM）

新たな戦いへ……

AC2000年。ガンプ率いるゼビウス軍の地球攻略が始まった。地球防衛機構は、ゼビウス軍の高度に発達した兵器の前になすすべなく、ペルーを中心とする南アメリカ大陸の全域を占拠されてしまった。

そんなとき、銀河系の中央に位置するユーコニードル星から非有機知性体シオ・ナイトが地球にタイムリープしてきたのだ。

銀河の意識ともいうべきナイト族は、ガンプが発生したときから、その異常な知力に注目、同時に彼が宇宙の癌ともいえる邪悪な存在であることを感知していた。

地球防衛機構はシオ・ナイトの協力を得て、唯一、ゼビウス軍に対抗できる、超宇宙戦闘機〝ソルバルウ〟を建造し、地球の運命を賭けて出撃したのだった。

南アメリカ偵察任務（ミッションリコーン）はソルバルウの活躍によって成功に終わった。しかし、ゼビウス軍はさらに強力な兵器を地球に送り込み対抗してきた。

この間、地球側も手をこまねいていたわけではなく、ソルバルウの増強を図り、新たに〝ゾルグラード〟と〝ゼオダレイ〟と名づけられた超宇宙戦闘機を建造。さらに、これら3機のもつ機能を合体させた重戦闘機、〝ガンプミッション〟の開発に成功した。

そして、ゼビウス軍の再度の侵攻に対して緊急出動（ミッションスクランブル）を発令した。新たな戦いが今、始まろうとしている。

☗新たに地球侵略をもくろむゼビウス軍の艦隊。これを阻止するため緊急発進だ。

ミッション▶▶▶リコーン◀◀◀

はじめに、ゲームセンターの完全移植版である〝ミッションリコーン〟をプレイしてみよう。

ソルバルウに乗り込むと、懐かしい感動が蘇ってくる。対空用荷粒子ビーム〝ザッパー〟や対地用光子弾ランチャー〝ブラスター〟の装備もそのままだ。

はじめて『ゼビウス』をプレイする人はもちろんのこと、ゲームセンターで遊び込んだ人も感動を新たにプレイしてほしい。

☗対空用荷粒子ビーム砲〝ザッパー〟と対地用光子弾〝ブラスター〟を備える。

エリア1 ……… エリア4

ミッションリコーンを選ぶと、例の軽快なBGMに乗ってゲームがスタートする。ゲームセンターで遊び込んだ人なら、ソルの位置やスペシャルフラッグの位置を覚えていると思う。

そーでない人は、ブラスターの照準に注目。照準が赤く点灯したら、そこにソルがある証拠。

☗空中の敵をザッパーで倒しつつ、地上施設をブラスターで破壊するのだ。

☗ボスキャラの元祖〝アンドアジェネシス〟。中心部のコアがコイツの弱点。

☗レーダーなどの地上施設を破壊しておくと、戦いは有利になるのだが……。

☗これがスペシャルフラッグだ。出現位置は不定。取るとソルバルウが1UP。

ブラスターを撃って、隠れているソルをニョキニョキと出現させると2,000点。さらに破壊すると2,000点だ。高得点を狙うのならソルを出現させるだけでなく、確実に破壊しよう。それと、スペシャルフラッグもどこかに隠れている。これを取ると自機のソルバルウが1UPする。

エリア5‥‥‥‥エリア8

⬆エリア5に入ると、空中キャラの攻撃は一段と激しくなってくるのだ。

⬆こんなところにもソルが隠れていた。ソルの位置はすべて覚えよう！

エリア5になると、とたんに敵の攻撃がきびしくなる。ドモグラムなどの弾を吐き出す地上物が画面に出現したら、弾をバラバラ吐き出す前に、早め、早めに叩いておくことが攻略のコツ。

とはいっても、ゾシーやタルケンなどの空中キャラが執ように攻めてくるので、地上ばかりにかまっていられない。これはシューティングゲーム全般にいえることだが、敵の弾をよけるには、円を描くようにするべし。たいていの敵キャラは、そのとき自機がいる位置めがけて弾を撃ってくるからだ。

先手必勝と円を描くように敵や弾をよける。これが基本だね。

⬆ドモグラムが円を描くように動いている。通称、ドモグラムの盆踊り。

⬆あの有名なナスカの地上絵も完璧なかたちで見ることができるのだ。

エリア9‥‥‥‥エリア12

⬆ゾシーのバックアタックをかわしつつ、ガルデロータを破壊するのだ。

⬆ガルザカートの攻撃をかわしても、アンドアジェネシスが待っているぞ。

⬆上下4本ずつ、合計8本のソルが隠れている。撃ち逃しのないように。

⬆破壊不能のバキュラが邪魔になって思うように身動きがとれないのだ。

エリア9以降、さらに攻撃がきびしくなり、ひとつの山場となる。

エリア9に入り、ギドスパリオ、ゾシーの猛襲をかいくぐると、シオナイトがやって来る。シオナイトはキミに危険を知らせにやって来たのだ。シオナイトが結合して飛び去ったあと、ガルザカートが音もなくスーッとやって来て、突然、八方に弾をさく裂させる。

ガルザカートのさく裂弾には、ふたつの誘導弾が含まれている。この誘導弾を逆にうまく誘導すると、自機のまわりをいつまでも回り続ける。誘導弾にザッパーを当てると高得点になる。これが世にいうジェミニ誘導というヤツだ。

エリア13‥‥‥‥エリア16

⬆エリア13の後半。ゾシーのバックアタックが一段ときびしさを増す。

⬆エリア14では、立て続けにアンドアジェネシスが2度も登場するのだ。

さあ、任務完了は目の前だ。しかし、敵の攻撃はさらに激しさを増し、これでもか、これでもかと迫ってくる。

エリア13では、ゾシーのバックアタックに注意しよう。エリア14では、あのアンドアジェネシスが2機も登場する。はじめのアンドアジェネシスは比較的カンタンに倒せるが、2機目は、ギドスパリオの攻撃をかわしつつ、倒さなければならない。

エリア15、エリア16はゼビウス軍の最後の防衛エリア。ヘタな攻略法云々よりも、攻撃パターンを把握して、あとは、キミの動物的、自己保存能力にたよるしかない。

⬆エリア15の最大の難関。ジアラが雨アラレのごとく弾を撃ってくる。

⬆まさに地上と空からの総攻撃のエリア16。任務完了は目の前なのだ。

こうしてミッションリコーンの任務は達成された。えっ、まだ任務は達成されてないって？　がんばってちょうだい。あくまで、ミッションリコーンは、これに続くミッションスクランブルの序章にしか過ぎないのだから。

思い起こせば隠れキャラの元祖ともいうべき、スペシャルフラッグやソル、またアンドアジェネシスといったボスキャラをはじめて登場させたのも『ゼビウス』だった。

つまり、いま巷に氾濫しているシューティングゲームの原型を作ったのが、この『ゼビウス』なのだ。『ゼビウス』は、MSX2以外にも、いろいろな機種に移植されたが、はっきり言って、これまでのどの機種よりも出来がいいと断言する。

次ページでは、いよいよMSX2版オリジナルの新作、ミッションスクランブルを徹底解析するぞ。

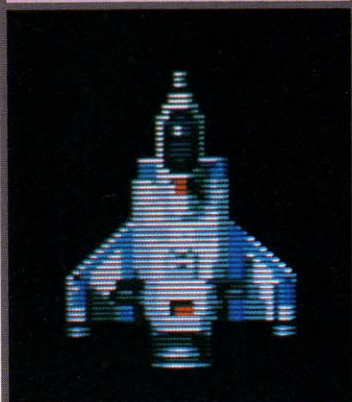
ミッション▶スクランブル◀

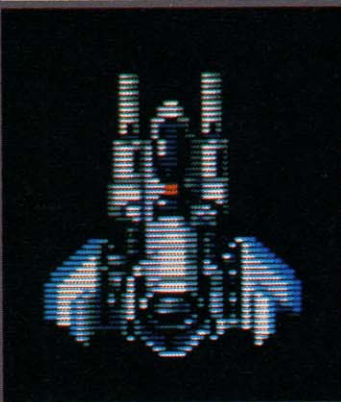
⬆4種類の機体が待機している生産テーブルの画面。一番効果的と思われる機体は、前方への攻撃に優れ、パワーアップアイテムによる攻撃力拡大の可能性を多分に秘めた〝ソルグラード〟ではないだろうか。

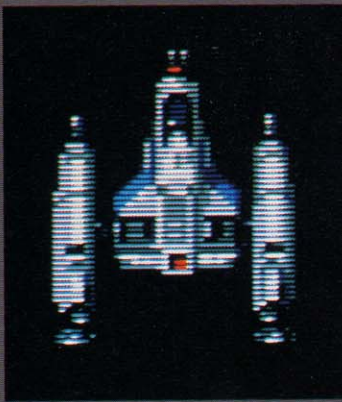
ミッションスクランブルを選ぶと実際にゲームモードにはいる前に、〝生産テーブル〟という作業をしなければならない。この作業は、4種類ある機体の出撃順をあらかじめ設定するものであり、このゲームの最大のポイントといっても過言ではない。

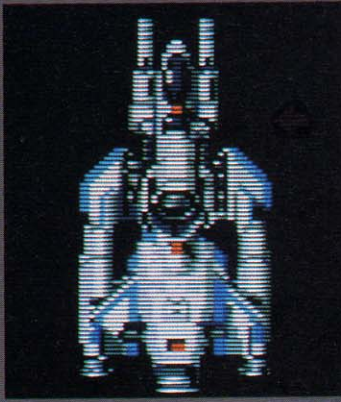
これらの4機体はそれぞれ攻撃パターンや移動スピード、それに1UPするために必要なスコアも違っている。ソルバルウ以外は最初から攻撃力がパワーアップしているため、どの機体を生産すればいいのか悩むところだろう。はじめのうちはすべての機体で何度もプレイしてみて、自分が一番プレイしやすい機体を多く生産するといいようだ。くれぐれも慎重に選択するよう心がけたい。

新しい機体！

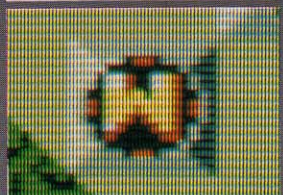
ソルバルウ

⬆ミッションリコーンでの主役。スピードが速く攻撃力も並。バランスがいい。

ソルグラード

⬆前方への攻撃を得意とする機体。後ろからの不意撃ちには注意が必要だ。

ゼオダレイ

⬆後方への攻撃を可能にした機体。ただし、思ったより効果的とはいえない。

ガンプミッション

⬆4種類のうち、最大の攻撃力を誇る。しかし機体が大きいのがネックだ。

そしてパワーアップアイテム

ワイドブラスター

⬆ブラスターの破壊範囲が約4倍に拡大される。ぜひ手に入れよう。

シールド

⬆自機にシールドがつく。最大5枚まで装着可能となっている。

キル

⬆画面上の敵が一掃されるほか、隠れているソルも現れるのだ。

ボーナス

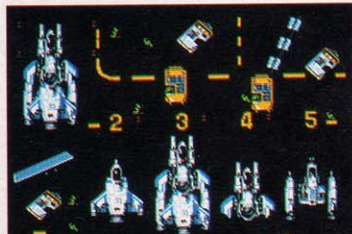
⬆取ると1,000点のボーナス。高得点には欠かせない存在である。

？？？

⬆自機の弾が連射できるようになる、ありがたいアイテムだ。

生産テーブルでの機体の選択はもう済んだかな？　それぞれの機体の特徴は上の解説でおおよそ把握できたと思う。しかし、もう一度各機体の性能を考え直す必要がある。優れた装備の機体がゲームに有利とは限らないからだ。

最大の攻撃力を持ったガンプミッション。最初からワイドザッパーとバックザッパー、それにワイドブラスターを装備している。ところが、機体が大きいため敵の攻撃、とくに中盤以降ではこの機体の大きさがネックとなってしまうのである。そのうえザッパーの連射効率が悪いのはいたい。このことから、初心者向けのように思われがちなガンプミッションは、案外上級者向けの機体といえるのだ。

それにくらべ、ソルバルウやソルグラードは、標準装備こそあまりパッっとしないが、パワーアップアイテムにより、ワイドブラスターやシールドなどの装着により、予想以上の操作ができる。長い目で見るとこれらの機体のほうが有利なのだ。

フィールド

ミッションスクランブルのフィールド（地形）は、全体的にリコーンと変わらないが地上物の配置、とくにソルが埋められている場所などは大きく変更されている。また、パワーアップアイテムは、ソル以外の地上物を破壊するとときどき出現するようだ。したがって、ソルバルウやソルグレードなどでプレイしているときは、地上物を破壊したあともぼーっとしていないで出現したアイテムにも気を配るようにしよう。

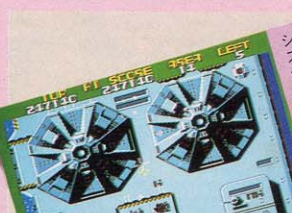
敵の攻撃は前にも増して激しく、その攻撃方法も多種多様だ。基本的な必勝法である先手必勝のほかに、出現するタイミングを計らなければ破壊できない敵に注意すること。

⬆装甲が硬いうえに、電磁波を撃ってくる敵。要注意キャラクターだ。

⬆ところ狭しと建ちならぶ地上物。常に先手必勝を心がけたい。

⬆潜水艦は水上に現われたときだけ破壊可能。タイミングが大切だ。

⬆後方から高速スピードで出現、そしてレーザーを放ってくるイヤな敵。

⬆敵機の猛攻撃！　しかし、これでもまだ序の口。さらに激戦は続く。

⬆2台のアンドアジェネシスが待機している！

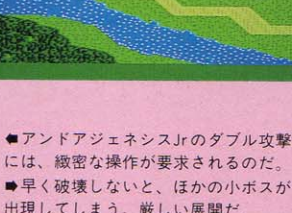
そして小ボス

エリアの中盤に差し掛かると、普通の敵よりも一回り大きな敵が現われる。たいがいはザッパーで破壊できるのだが、唯一ブラスターでしか倒せないものがいる。アンドアジェネシスを小さくした、アンドアジェネシスJｒがそうである。この敵の攻撃はすこぶる激しく、装甲も硬い。やられないようによけているだけで精一杯なのだが、早く破壊しないともう１台出現する場合もある。そうなってしまうと、まったく成すすべがない。最悪の事態となる前に、ここでは早期破壊が要求される。もちろん事前のパワーアップは不可欠だ。

⬆たくさんの弾をまき散らす巨大なゾシー。落ち着いて対処しよう。

⬇ザカートを放つ母艦。ザカートの動きに注意しながらザッパーで倒せ！

⬆ザッパーを吸収する輪を放つ敵だ。スキをついて攻撃すること。

⬅アンドアジェネシスJｒのダブル攻撃には、緻密な操作が要求されるのだ。

➡早く破壊しないと、ほかの小ボスが出現してしまう。厳しい展開だ。

最大の難関

ガルウダークジェネシス

⬆スクランブルでは、アンドアジェネシスも強化されている。以前は４つだったアルゴも８つに改造され、コアにはシャッターがついた。うまく敵の弾をすり抜け、シャッターが開いたところを狙え！

ゼビウスで登場する最大の敵、アンドアジェネシスも強化された。コアにはシャッターがつき、外部からの攻撃を防げるようになった。とはいえ、このシャッターは規則的に開閉しており、開いたときに攻撃されるとさすがにダメージを受けるようだ。相手の弾をかわし、間合いを計ってブラスターをコアに命中させると、破壊できる。

そのほかにも、バキュラベースなる巨大基地も新たに作られ、何枚ものバキュラが自機を襲うのだ。そして、この後に待ち受けるものはいったい……。

⬆バキュラベース。装甲がはがれた後もブラスターで攻撃するのだ。

⬆コアが３つもある最後の敵だ。はたして、こちらに勝機があるのか。

エンディング

CONGRATULATIONS!

⬆クリアーを祝福するエンディング画面。しかし、この六角形の意味とは？

THANK YOU FROM
AMUSEMENT CREATOR
namco

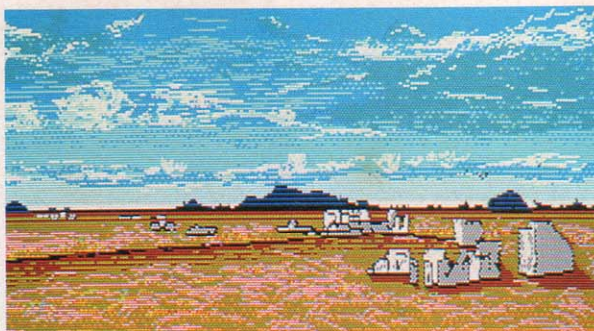
この意味するものは……？

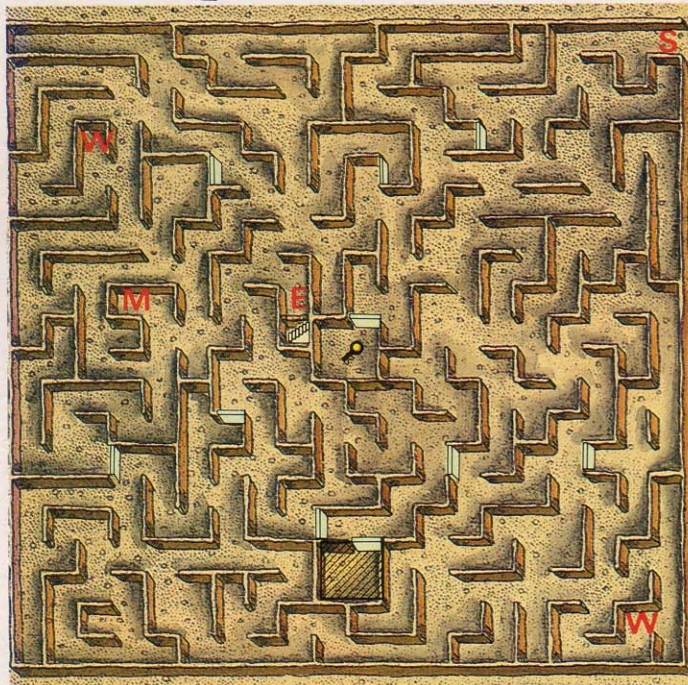
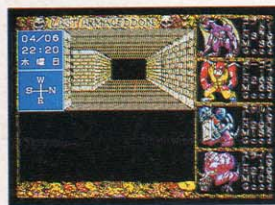
いよいよ戻らずの塔へ!

ラスト ハルマゲドン

ガルマの鍵を手に入れ、石板もすべて巡った。成長して姿の変わり果てたモンスターたちは、ついに戻らずの塔へ進入する。中で待ち受けているものは!?

➡戻らずの塔の最上階で待ち受けているものがいったい何なのか、モンスターたちはまだ知らない。

■ブレイングレイ　MSX2　7,800円（2DD）

戻らずの塔。すぐ近くに見えていながら、なかなか中に入れなかった謎の建物。中に入るために必要な条件は、108つの石板のすべてに目を通し、宇宙船でガルマの鍵を手に入れることだ。あとは、塔内で遭遇するであろう手強いエイリアンたちとの戦いに備えて、モンスターを成長させよう。レベル17で合体できたらそろそろ大丈夫。

合体する際、防具を身につけられないモンスターの場合は、身につけられるモンスターと合体することが大切。特に、〝ベルゼブアーマー〟を身につけていれば、容易に殺られることはないので、ゴブリン、オーク、スケルトンとの合体がおすすめだよ。

⬆塔の入り口は、石の扉で閉ざされている。ガルマの鍵を使って、いよいよ中へ……!!

⬆塔内は3Dダンジョン。マップを見ながら慎重に進んでいこう。

1階 恐竜の時代

MAP内記号のみかた

ドア	鍵の部屋
階段	落とし穴
スタート……S	弓矢
イベント部屋……E	毒ガス
メッセージ……M	吊り天井
	ワープ……W

各階のポイントは3つ。壁に書かれたメッセージ、鍵を進化させてくれる鍵の部屋、そして真実の歴史を映し出すイベント部屋だ。

ここ1階では、恐竜が滅びた時代の真実の姿が明らかになる。氷河期によって絶滅したといわれている恐竜たち。じつは、彼らは滅びることを自ら望んでいたという。寝て起きるだけの単純な生活のくり返しに堪えられなかった彼らは、天変地異に見舞われることにより、希望通り滅びることができたのだ。そして、この時代の生き物が学んだものは、〝空しさ〟であった。

⬆壁に書かれたメッセージは、その階で知らされる真実の歴史を暗示している。

⬆単純なくり返しを生きることに疲れた恐竜たちは、自ら滅びることを希望した。

⬅天が彼らの願いを聞き入れ、恐竜たちは単純な毎日に終止符を打った。

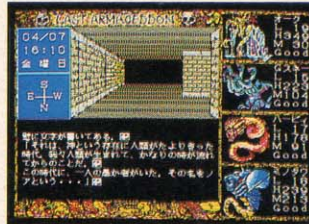
氷河期到来

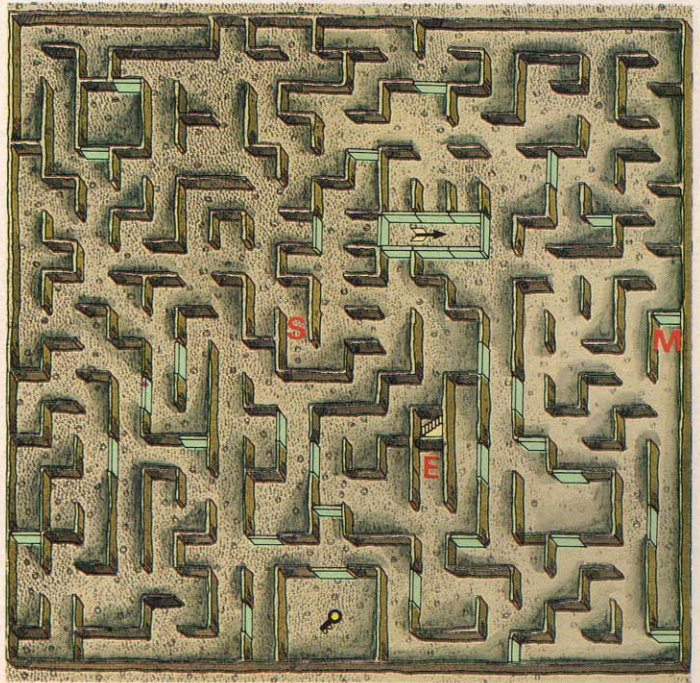
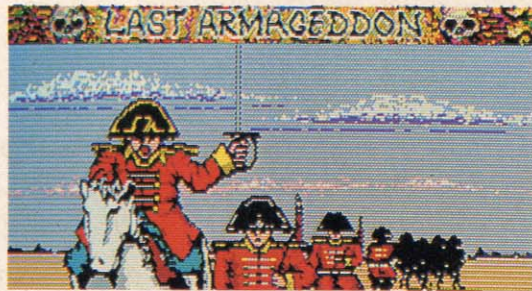
2階 ノアの方舟

方舟製作

➡ここで伝えられるノアの実体は、聖書のものとは大きく違っていた。

ここは、人類が生まれてからかなりの時が流れ、神という存在に人類が頼りきっていた時代だ。2階で紹介される〝ノアの方舟〟のエピソードは、現在まで伝えられてきたものとは大きく違っていた。

大洪水が起こるという神の声を聞いたノアが、舟を作って家族と動物を乗せて航海する。しかし、それは種を残すためではなかったのである。方舟は誰にも内緒で作っていたが家族に見つかってしまったのでしかたなく乗せ、動物は食糧用として乗せたという。人類は、この時代に〝私欲〟を学んだ。

⬆人類は、神という存在に頼りすぎたのかもしれない。ノアも、その一人だった。

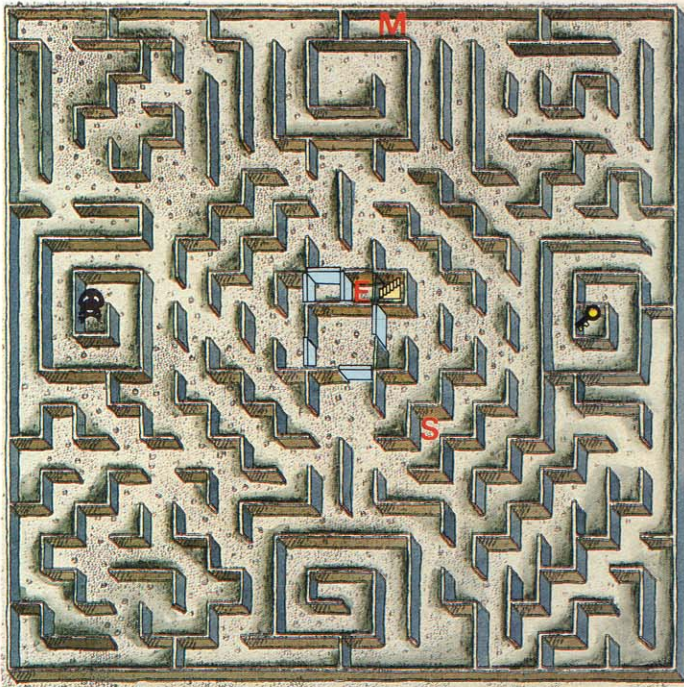
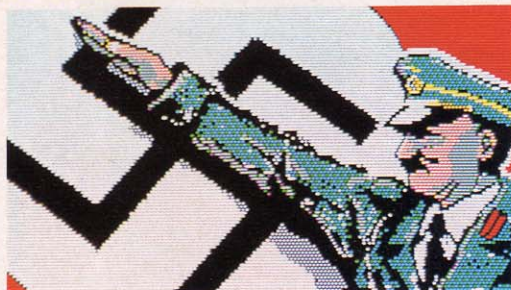
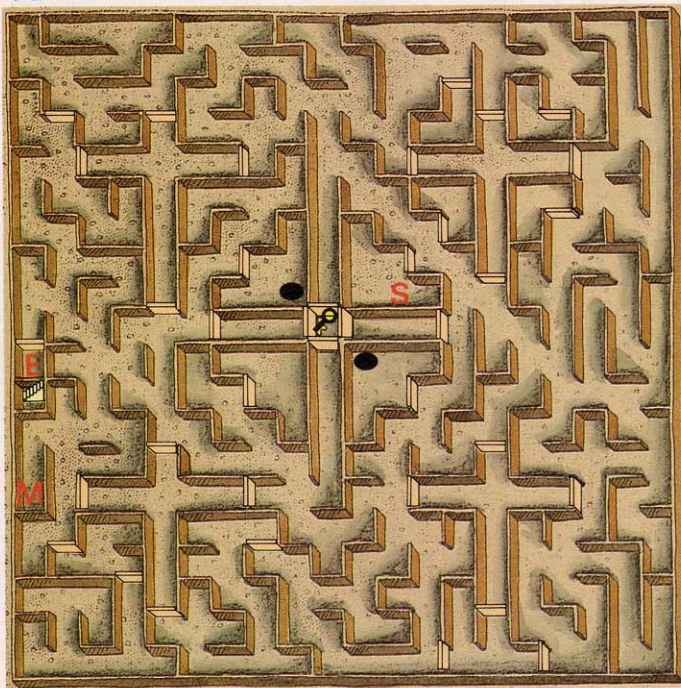
⬆人類の祖先が、こんなに愚か者だったとは。今さら知ってもどうにもならん。

3階 ナポレオン

⬅ナポレオンも、結局はコンプレックスを持つ人間の一人であったのだ。

3階では、ナポレオンの本当の姿が、マリーアントワネットの日記によって暴露される。

ナポレオンは、自分の背が低いことを隠すために高い靴をはき、大げさな帽子をかぶっていた。略奪と遠征をくり返し、強い男として知られている彼も、実際は他人の目を気にする小心者だったのだ。

人類は、自分の短所を憎み、相手のあらを必死で探すことで、〝はじらい〟を学んだ。しかし、理解できる相手がいたからこそ、はじらいの気持ちを持てるということには気がつかなかったのである。

⬆かつての英雄たちが、実際はどんな人間だったのか今では誰にもわからない。

⬆3階の鍵の部屋。この時代の象徴は、セルの鍵だ。これで上の階へ行けるぞ。

4階 ヒトラー

⬅全人類を敵にまわしてまで破壊を実行するのにも、苦労があったはず。

独裁者として真っ先に名前があがるヒトラー。悪の象徴といわれる彼が何を考えていたのか、彼の片腕として働いたヒムラーによって、紹介される。

ヒトラーは、すべてを知っていたのだ。人類がこのまま単調な生活をくり返していては、何も進歩しない。そこで、歴史を新しく作り直すために、全人類を敵にまわしてでも破壊を実行しようと決意したのだ。しかし、人類はまだ滅亡を望んではいなかった。結局、ヒトラーは悪と呼ばれ、この時代の人類は"絶望"を学んだのである。

⬆人類がまだ滅亡を望んでいなかった時代に、ヒトラーの思想は早すぎたのかも。

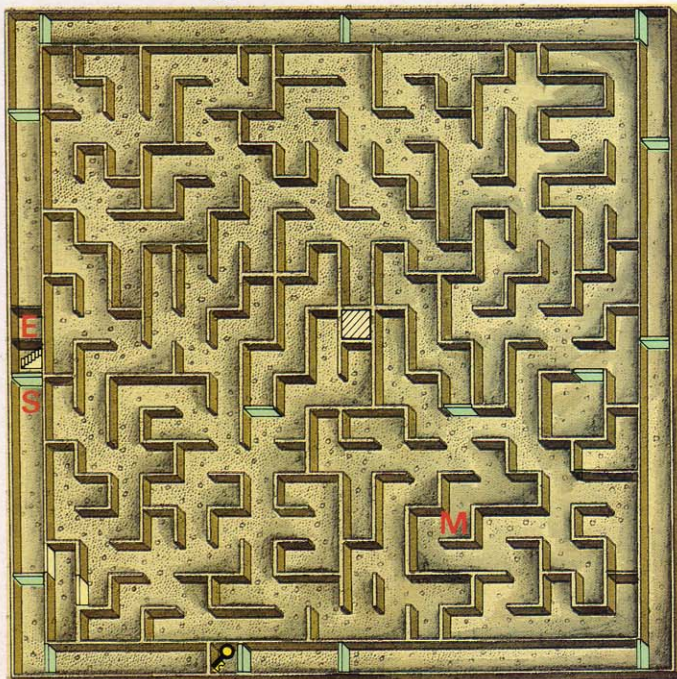
⬆この時代の象徴は、ボースの鍵。4階から下はこれで自由に入ることができる。

1999年、予言者の言葉通り、恐怖の大王は本当に現われた。人類を滅ぼしたのが、じつはモンスターであったという衝撃的な事実が、ここで明らかになる。この時代に、人類は"愚かさ"を知ったのである。

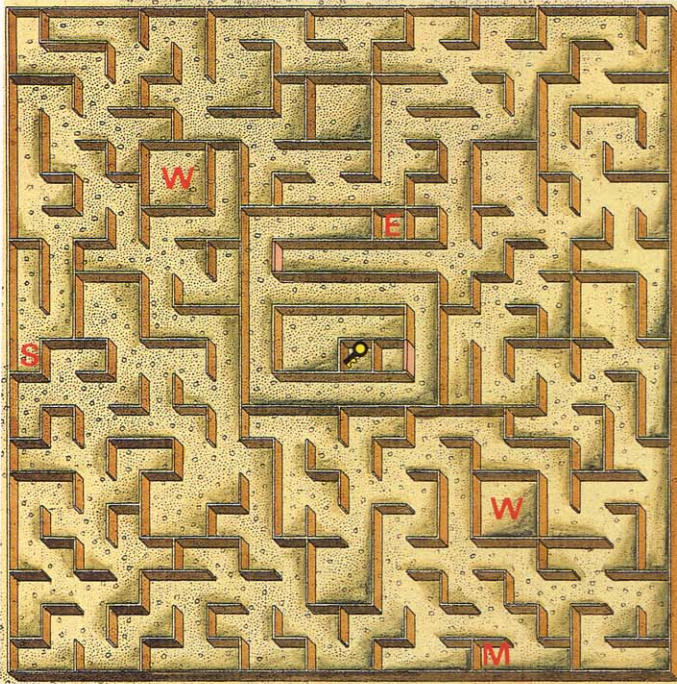
5階は他の階に比べて、とても意地悪。壁の外側から中に入るためのドアがないのだ。スタートしたら、まずマップ内の白い部分に進んでみよう。壁になっているが、通り抜けられるのでここから中に入り、メッセージを読んでから鍵の部屋へ行き、そのまま左回りに進めばイベント部屋にたどり着く。

⬆このメッセージに書かれている時代とは、現在のことを指しているのだろうか。

⬆人類滅亡の予言をレジャーとして楽しめるほど、世の中は平和だったのだ。

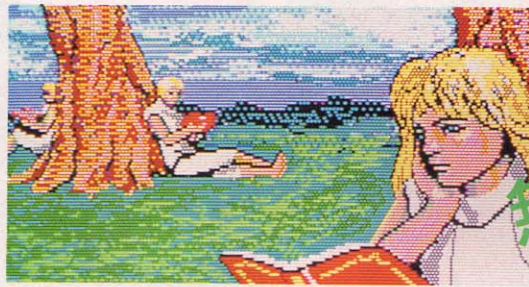
5階 恐怖の大王

うぎゃー

⬅自分たちが人間を滅ぼした!! モンスターたちが受けた衝撃は大きい。

6階 想像の時代

モンスターたちに襲来された人類は、絶滅したわけではなかった。わずかに残された人類は、やがて訪れるであろう滅亡のときまでを、想像することによって過ごしていた。そして、その想像によって生み出されたものが、12種族のモンスターたちであったのだ。しかも、モンスターたちもやがて神によって滅ぼされる運命にあるという。

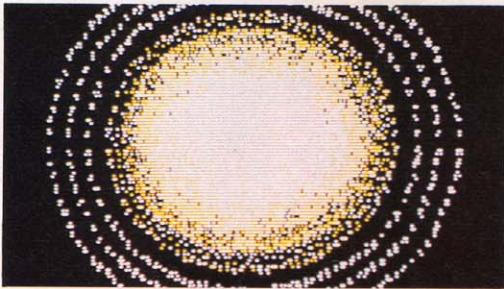
この時代に、人類が学ぶべきものはもう何もなかった。しかし、この事実を知ったモンスターたちには、〝恐怖〟という新たな感情が生まれたのである。

⬆モンスターたちの信じていた歴史が、この塔内で次々とくずされていった……。

⬆ハルフの鍵がこの時代の象徴。ところで、何度会ってもこのおじさんは不気味。

⬅残された人類たちは、想像することだけで日々を過ごしていたのだ。

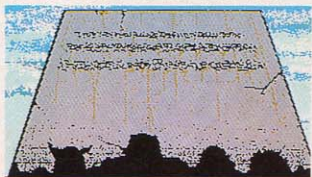
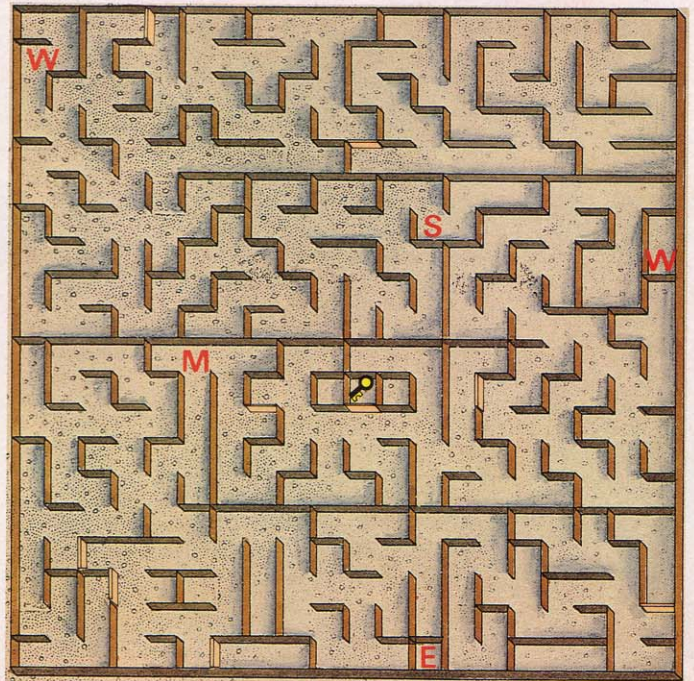
無気力

➡巨大な博物館もこの階で終わり。しかし物語はまだまだ続くのである。

7階 滅亡の根源

ついにたどり着いた塔の最上階で、モンスターたちは人類が滅んだ根源が〝進化〟であったことを知る。賢くなりすぎ、頂点を極めた人類は、あとはもう消滅するだけであった。そして、モンスターたちもそれと同じ過程を歩んでいるのだという暗示を与えられる。

また、人類を滅ぼしたのはモンスターではなく、人類の心の中の悪魔が実体化されたためだという。

今、モンスターたちの目の前には、遥かなる大地が広がっている。人類の犯した失敗をくり返さないためにも、新たに旅立つのだ。

⬆ここでも意外な事実を知らされ、いったい何が真実なのかわからなくなる。

⬆地表は、すでに異星体に占領されていた。何も知らなかったモンスターたち。

ああ、シミュレーション漬けの毎日!

スーパー大戦略

大戦略シリーズファンの誰もが待ち望んでいた『スーパー大戦略』。目をまっ赤にしながら、徹夜でプレイしている人も多いだろうね。一度始めたらなかなかやめられない魅力を持つこのゲームの徹底解析だぁーっ!

■マイクロキャビン　MSX2　8,800円（ROM）

MAP1 Island Campaign

今回は、このチョー有名なマップ"Island Campaign"を題材にして、スーパー大戦略ビギナーのために、ゲームの進め方や効率的な戦略などがわかるよう、一緒に考えていってみよう。

まずは下のマップを見てほしい。Island Campaignの全景だ。ここは2ヵ国の対戦になっていて、左下にブルー軍の首都、右上にレッド軍の首都がある。みんな知っているように、相手の首都を攻め落としたら勝利ということになるこのゲームでは、首都の位置関係をしっかり憶えておくことが必要なのである。頭に入れたかな?

島の中央部、くびれたあたり一帯には中立都市がたくさんある。これらの都市をいかにして相手より早く確保できるかが、ここのポイントになる。自国の第一線の部隊をドンドン進攻させていくことが、カンジンなのだっ!

とりあえず、自分がブルー軍の総司令官となってゲームを進めていくとしよう。生産タイプ(国)は、どこでもかまわないけど、まあなじみがあって、戦力的にも高いアメリカ1が無難でしょう。アメリカ1は陸軍と空軍の混成部隊。航空部隊が強力なのが魅力だ。

それじゃ、実際に兵器の生産を始めてみよう。地上兵器でなんといっても強力なのが、M1エイブラムズ。あとは歩兵と兵員輸送ヘリか車両を生産すればいいと思う。

航空部隊ではF-15イーグルが、とっても魅力的だけど、価格が高くてすぐに購入できないのが難点なのだ。

これらで中央部にドンドン進出していこう。

⬆ブルー軍の首都近辺だ。島の南西のはずれにあり、海がせまっている。目指す敵は北東の方向にいる。

⬆Island Campaignの全景だ。両国の首都が、それぞれ島のはずれにある。

地形効果とは?

昔から勝負事には、「天の時・地の利・人の和」の3つが勝敗にからんでくるといわれてきたのだ。それじゃボクたちも、地形をよく頭に入れて、有利に戦略を進めていこうではないか。

たとえば、航空機は地形によって移動距離は左右されないけど、トラックなどのタイヤ式の車両は海や山には移動できない、森や山だと防御力が高くて有利、などは、憶えておきたいものだ。

Blue

	シュト	トシ	クウコウ	ドウロ	ヘイチ	アレチ	サバク	モリ	ヤマ	カワ	ウミ	ハシ	スナチ
チケイコウカ	50	20	10	0	5	15	10	50	60	0	0	0	0
コウクウ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
キャタ1	1	1	1	1	1	2	2	2	-	3	-	1	2
キャタ2	1	1	1	1	1	2	2	2	-	5	-	1	2
キャタ3	1	1	1	1	1	2	2	2	-	-	-	1	2
タイヤ1	1	1	1	1	2	3	2	2	-	3	-	1	3
タイヤ2	1	1	1	1	2	3	2	2	-	-	-	1	3
タイヤ3	1	1	1	1	1	3	2	2	4	5	-	1	3
ヘイイン	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	-	1	2

⬆その地形を移動すると、どれだけ移動力を消費するか、という一覧表だ。

都市を占領せよ！

前のページで少し触れたけど、自国の都市を増やすのはとっても大切なこと。都市が増えれば、1ターンごとに入ってくるお金が増えるので、高価な兵器を生産できてますます有利になる。また、相手国の部隊と衝突している最前線のすぐ後ろに都市があると、入れ替わりで補給を行なって、休むことなく連続攻撃ができるのだ。

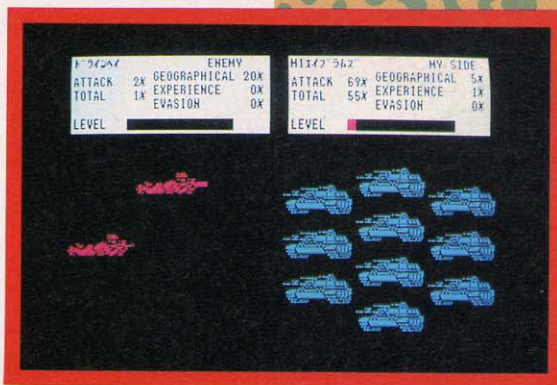
そういうわけで、レッド軍の首都に進んでいく途中の都市を、みんな自分のものにしてしまおう。ブルー軍に近いところは、レッド軍の影響力が及んでいないので、簡単に占領できるんだ。

そうこう進んでいくうちに、中央部ややレッド軍よりの場所で戦闘が始まる。地形効果の防御力を考えながら戦おう。地形を味方にね。この付近では、こちらの勢力が優っているはずだから、部隊の経験値を上げるには絶好のチャンスだ。ビシバシ戦闘していこうぜ。

やがてレッド軍のフトコロ奥深く侵入していくと、さすがに相手の守りも固くなる。薄っぺらな部隊の布陣だと、すぐに打ち破られてしまうのだ。ここがガマンのしどころ。ブ厚く波状的に攻撃していこう。だんだんと敵を包囲して追いつめる感じでね。

➡ワーイ！ 弱い者イジメなのだ。でも、戦車と人間の戦いって、ちょっとカワイソウ。

で、とうとう相手の首都に肉迫することになる。敵も必死だからねー。なかなかイッキにというわけにはいかないけど、どこかを集中的に攻撃して守備隊形に穴をあけ、そこをジワジワと……。ヤッタ！ 勝利だ。

⬆どんどん生産を行なって、ブ厚い隊形を作り上げよう。最初のうちは、あまりお金がないけど。

⬆島のくびれたあたりの都市は、すぐに占領することができる。ここを中継基地として、さらに攻めこんでいこう！

⬆ついにブルー軍の首都を照準にとらえたのだ。ただ、このままだとヤラレてしまうので、ジワジワ包囲するのだ。

オヤ!? これは技あり一本になるかな?

ネエネエネエ、知ってた？ スーパー大戦略に隠された深い謎を……。なーんて、そんなにオーバーなものじゃないけど、じつは裏ワザがあったのです。なんだかとっても得した気分になるのでお試しあれ。

どういうものかというと、都市を占領するために歩兵などを最前線に送り込むよね。そのときに活躍するのが、輸送用の車両やヘリだ。これらを使うことで、効率よく兵を進めることができる。で、占領しようと狙っている都市まで運んできたら、〝降車〟のコマンドで歩兵を降ろして、次のターンで占領！ というのが普通のやり方だよね。

このとき〝移動〟のコマンドを実行しても、〝MOVE END〟の表示が出ていて、どこにも移動できないことがわかる。ところがどっこい、そこでリターンキーを押すと、な、なんとその都市が占領できてしまうのだ。つまり、次のターンでは他の戦略がとれるっていうわけ。ね、1回得した気分になるでしょ？

これでビシバシ都市を占領していけば、有利に進めていくことができて、早いターンで勝利をつかめるぞ。

⬆目標の都市までやってきた。ここで歩兵を降ろして、都市を占領していく。

⬆普通なら、これでこの2つのユニットに対するコマンドは終了するはずだけど。

⬆たしかに〝移動〟のコマンドを選んでも、移動できる所はどこにもないけど……。

⬆ここでリターンキーを押すと、その都市を占領したことになる。ラッキー！

生産タイプ別 この兵器がおススメ！

スーパー大戦略での最終目的は、相手の首都を攻め落とすこと。それまでには、長い道のりを進んでいかなければならない。途中にある中立や敵国の都市をできるだけ数多く占領していくことで、勝利への展望が開けてくるんだ。

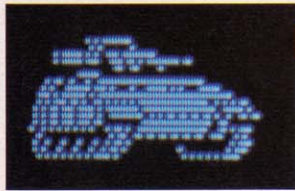
そこで、都市や空港を占領するためには、歩兵が踏み込むことが必要になる。なら単純にバカスカ歩兵を生産して、進めていけばいいんだけど、悲しいかな、歩兵の１回の移動距離は短い。効率的に、また効果的に歩兵を輸送するには、トラックや装甲車、輸送ヘリを使うしかないわけだ。

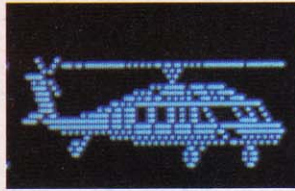
そういうわけで、生産タイプ別の輸送可能な戦車やヘリを示すのと同時に、その国に特徴的な兵器をピックアップしてみた。

思うに、このテの知識があるのとないのじゃ大違い。そりゃーゲーム展開が変わってくるよね。早いターンで勝利の美酒に酔いたい人は(未成年はダメよ)、ぜひとも頭にたたき込んでほしいデータなのだ。

自分の好きな、思い入れのある兵器を縦横無尽に駆使して、敵の首都を落とそう！

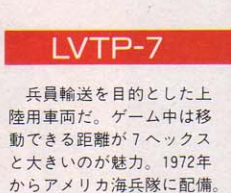
アメリカ1

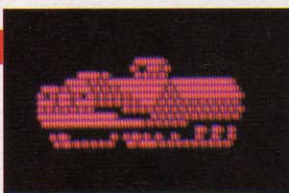
陸軍と空軍の混成部隊になっている。空軍の充実度には目を見張るものがあり、F-15イーグルはお薦め。

M2ブラッドレー

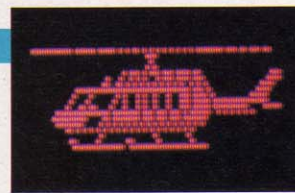
このゲーム中最強の兵員輸送車として設定されている。アメリカ陸軍機甲部隊の基本装備として開発された。兵員の生存率が高い。

JH-60ブラックホーク

対地攻撃用のロケット弾を装備した、双発の兵員輸送ヘリ。多目的用に開発されているので、戦闘になっても強さを発揮する。

アメリカ2

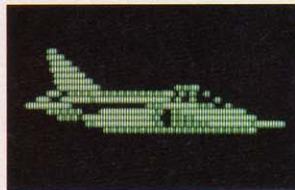
アメリカ海軍と海兵隊の混成軍。アメリカ１と同様に飛行部隊は充実している。ただ対空兵器は層が薄い。

LVTP-7

兵員輸送を目的とした上陸用車両だ。ゲーム中は移動できる距離が７ヘックスと大きいのが魅力。1972年からアメリカ海兵隊に配備。

UH-1 イロコイス

西側諸国の多くで採用されている兵員輸送可能な軍用ヘリ。バリバリと歩兵を最前線に送り込む、アメリカ陸軍航空部隊の中心選手。

西ドイツ

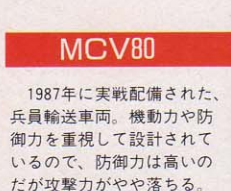
レオパルド２などに代表される、戦車を中心とした地上部隊が強力だ。輸送ヘリはUH-1イロコイス。

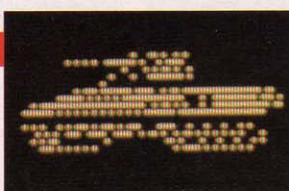
マルダー

なんと総重量は28トンもある、歩兵戦闘車の中ではもっとも重い車両だ。そのわりには機動力があり、移動可能距離は７ヘックス。

アルファジェット

西ドイツのみで生産可能な航空機。価格が比較的安いので、ゲームの序盤戦にうまく使うと効果的かも。兵員の輸送はできない。

イギリス

話題の垂直離着陸機、ハリアーが配備されている。全体的にバランスのとれた生産タイプになっている。

MCV80

1987年に実戦配備された、兵員輸送車両。機動力や防御力を重視して設計されているので、防御力は高いのだが攻撃力がやや落ちる。

リンクス

UH-60ブラックホークと同様に、対地攻撃用のロケット弾を持っているので、かなり高い攻撃能力を持つ輸送用ヘリといえる。

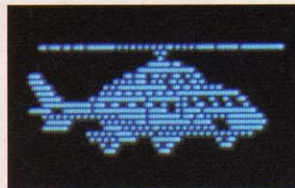
フランス

対空ミサイル車両は、かなり強力なので威力を発揮しそう。全体的に小回りのきく便利な兵器が多い。

AMX-10P

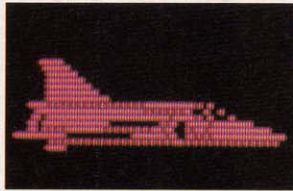
20ミリ機関砲と7.62ミリ機関銃を持った兵員輸送車。移動可能距離は６ヘックス。攻撃力はやや劣るので、あくまで輸送をメインにね。

シュペルピューマ

輸送用ヘリで、移動距離が８ヘックスと長い。この足の長さをうまく使いこなせば、かなりの威力を発揮するぞ。武器は機銃のみ。

スウェーデン

兵員輸送用のヘリは、アメリカ2と同様にUH-1イロコイスだ。独自の兵器を多く生産する国。

Pbv302

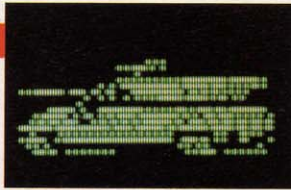
かなり古い歴史を持つ、歩兵戦闘車のヒナ型を築いたもの。水陸両用の歩兵戦闘車で、20ミリ機関砲を持っている。移動距離は6。

サーブ37ビゲン

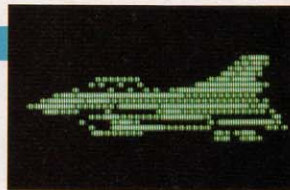
わずか500メートルの滑走路で発着できる超音速戦闘機。価格もそれほど高くないので、主力で活躍しそうだ。輸送は不可。

イスラエル

さまざまな国の兵器から構成されているので、各々の特徴をよくつかもう。輸送ヘリはUH-1イロコイス。

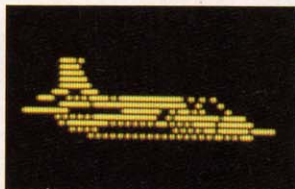
メルカバ

イスラエルが独自に開発した主力戦車。対戦車砲を装備していて、兵員輸送も可能。相手を蹴散らせながら歩兵を前線に届けるのだ。

IAIラビ

1990年代のイスラエル空軍の中心になる予定の戦闘機。小さな機体に強力なエンジンを積んでいて、高い機動性がある。輸送は不可。

日　本

F-15イーグルなど、航空機に対する強さは一流だ。独自開発のF-1が目を引く。輸送ヘリはUH-1イロコイス。

73式装甲車

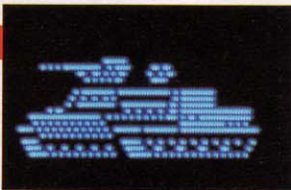
7.62ミリ機関銃を搭載した兵員輸送車。戦闘力は弱いので、高い機動力を使って輸送に徹したほうが、いい結果を招くだろう。

三菱F-1

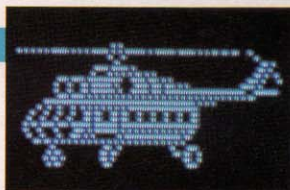
移動力、攻撃力、防御力のどれをとっても一流なので、安心できる攻撃機。移動距離は13ヘックス。価格もそんなには高くない。

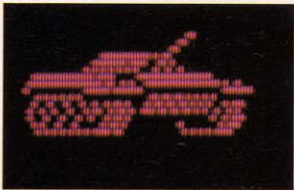
中　国

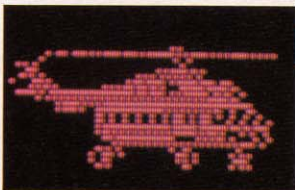
質より量で勝負の人海戦術的(?)な布陣。とにかく、兵器の価格が安いので、うまく部隊を制御しよう。

77式兵員輸送車

けっこう旧式な感じのする外観。さすがに価格は安くて、お買い得のような気もするが……。移動距離は6ヘックスで、普通ですね。

Mi-8ヒップ

価格が安いわりには、対地攻撃用ロケット弾を装備していて、兵員輸送もできてしまうお買い得な双発ヘリ。移動距離は7。

ソビエト

さすが東側陣営の中心国だけあって、兵器の優秀さには驚いてしまう。うまく使いこなせるかな?

BMP-2

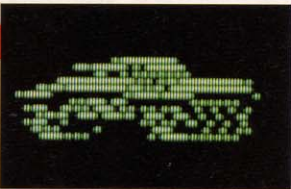
BMP-1に多くの改良を加えてバージョンアップしたもの。30ミリ機関砲や対戦車ミサイルを搭載し、防御力も高いのだ。

Mi-17ヒップH

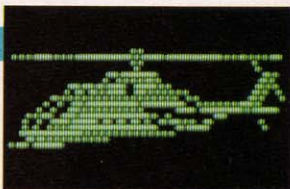
Mi－8ヒップの後継機として開発された。ロケット弾がなくなり機銃のみとなったが、多少防御力が上がった。移動距離は7。

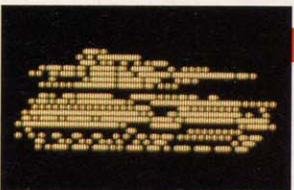
ワルシャワ

ソビエトには、やや見劣りするが、戦力的にはすごいラインナップ。特に対空車両は強力なのだ。

BMP-1

歩兵輸送戦車として、73ミリ戦車砲と対戦車ミサイルを搭載している。攻撃力は高いが、やや防御力に不安があるので、よく考えて。

Mi-24ハインド

本格的な攻撃能力を持っているヘリ。対戦車ミサイルや機銃が装備され、移動距離も8ヘックスと長い。歩兵の輸送にはもってこいだ。

最新鋭

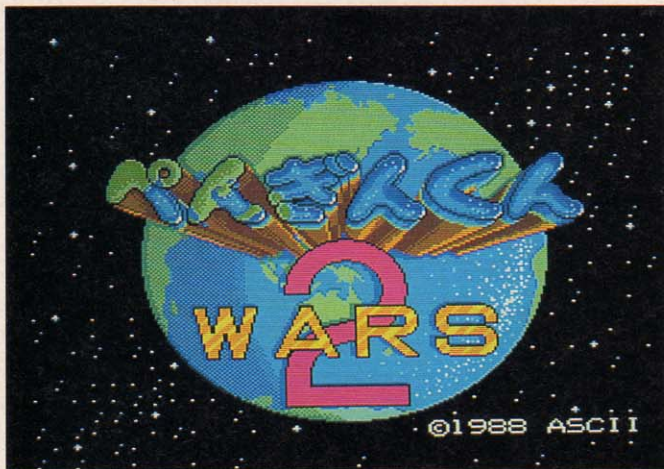
価格はとびきり高いが、それに見合っただけの実力を持ったモノばかりだ。少数精鋭主義でつっぱしれ!

91式歩兵戦闘車

1981年から開発が進められている戦車。攻撃力を一段と高めてあり、対戦車ミサイルや機銃を搭載している。価格はやはり高めだ。

オスプレイ

対空ミサイルを装備した輸送ヘリ。何といっても攻撃力があるのが魅力だ。そのほか機関砲も搭載されている。移動距離は7ヘックス。

あのぺんぎんくんがグーンと成長して帰ってきた。しかもっ、〝気合ボール〟という剛速球や〝しゃがみよけ〟なんていうニクイ技まで使えるのだ。ぺんぎんくんが成長すれば敵も成長するわけで、当然ながら熱戦の連続だね。

■アスキー　MSX2　6,800円（ROM）

2つの技を使いこなせ

ぺんぎんくんが制覇しなければならないのは個性豊かな5つのワールド。各ワールドには4匹の敵が待ち構えているんだけど、その表情の変化は見もの！　戦い方にも特徴があるしねー。

敵もさることながら主役のぺんぎんくんだってグーンと強化されたぞ。〝しゃがみよけ〟と〝気合ボール〟という技を身につけたんだからね。特に〝気合ボール〟はこのゲームの要（かなめ）となるくらい大切。ボールを投げる前に、AボタンかSPACEキーを押しているとぺんぎんくんがワナワナ震え出す。これは気合がたまってるということで、ここでパッと離すとボールがすごい勢いで飛んでいくのだ。このボールに当たった敵は引っくり返ったまましばらく起き上がれないので、こりゃ便利だわね。

制限時間の60秒以内に10個のボールを全部相手側に投げてしまえばいいわけだけど、ラスト20秒になると障害物が出てくるので注意。自分の投げたボールが自分に命中して引っくり返るっていうのは情けないもの。そうでしょ。

5つのワールドを制覇するとすごーい敵が出るので覚悟したまえ。

あらたいへん誘拐事件が発生だぁ

タイトル画面の次に見ることができるのがこれ。プレイヤーはぺんぎんくんとぺんぴーちゃんのどちらかを選択するのだ。ぺんぴーちゃんの場合は相手の実力も押さえ気味なのが初心者向け。でも最終的にはぺんぎんくんで全制覇したいよね。

ある日ぺんぴーちゃんのうちへ遊びに行くと、悪いアリたちが彼女を誘拐していくところだった。ま、まてーと追ったものの間に合わず、怒りのぺんぎんくんは彼女を助けるために旅に出たのだった。ってなわけでゲームはスタートするぞー。

むしWORLD

1あり

⬅2匹同時に出てくるが2匹で1匹分の実力。ちょうど2匹が重なったところへボールを投げて引っくり返そう。

2かぶとむし

⬅かぶとむしのイメージとは裏腹に動きは機敏。1回ボールが当たったくらいでは倒れてくれないので注意。

3ゴキブリ

⬅この素早さは予想通り。横に動くときに体が隠れてしまうので的が絞りにくいかも。動きを先読みして投げろ！

4むかで

むしワールドのボスは横たわったむかで。〝気合ボール〟を投げたくても、これだけの数の手足を使って投げ返してくるので気合をためている暇がないっ。でもひたすら連射して投げ勝ってしまうと、じつはあっさり勝ててしまうのであった。

なつかしWORLD

1ねこ

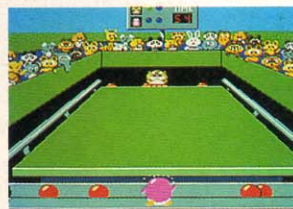
⬅なんとお手やわらかな人……いえ、ねこなんでしょう。コイツに勝てないようではお話になりませんね。

2パンダ

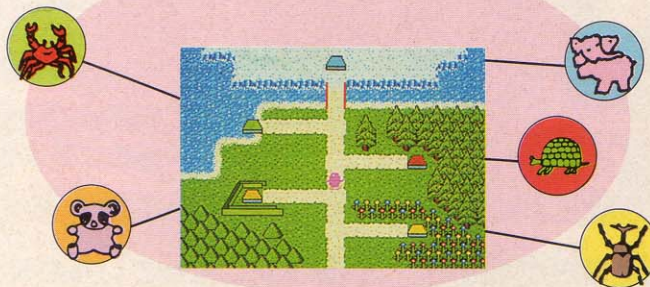
⬅へーんだ、まだ楽勝だね。ねこよりは手ごたえがあるという程展。途中で見せる不敵な笑いが鼻につくけど。

3コアラ

⬅もしかするとこのワールドは1作目を懐かしむためだけにあるのだろうか!?　なぜか順調に勝ててしまう……。

4ビーバー

ここまでトントン拍子で勝ち進んでいい気になっていると、この最後のビーバーでつまずいてしまうぞ。さすがにボスだけあってスピードはある。でもね、やはり動きが単調だからこちらがボールにぶつからなければ勝算は高いのだっ。

執念の気合ボールで敵の正面を狙うのだっ

これが全マップだ!?

はちゅうるいWORLD

1 かめ

⬅倒れているところへもう一度ボールを当てると起き上がるという特異体質の持ち主。起き上がった直後を狙え。

2 かえる

⬅ぴょんぴょん跳ぶので狙いにくい。ときどき正面を向いて笑うのでそのときにボールをぶつけてしまえっ!

3 えりまきトカゲ

⬅自慢のエリマキをなびかせて右へ左へとバタバタ走る。仕方がないのでこちらも走りまわりチャンスを待とう。

4 カメレオン

体が保護色になるので実質上は透明。見えない相手との試合になるわけだから、そりゃもう不利だね。でもボールを投げるのに舌を使っているのでその瞬間だけどこにいるのかがわかる。その舌を狙うってわけ。いずれにしろ苦戦を強いられそうだ。

なんきょくWORLD

1 きつね

⬅自分ではボールに化けたつもりだろうが尻尾が見えてるので問題ない。ところで南極にきつねっていたっけ!?

2 オットセイ

⬅上を向いて玉突きの芸をしているが、ある程度ボールがたまるとまとめて投げてくる。敵を欺くニクイやつ。

3 しろクマ

⬅真っすぐに投げず、コートの壁に当ててくるのでよけにくい。しかも打たれ強いので、"気合ボール"しかないね。

4 マンモス

おおっ、なんだこの巨体は!? そしてこの変化球の嵐は!? こちらが1度倒れるとたて続けに当てにくるのでひたすらよけまくること。次に"気合ボール"をマンモスの鼻めがけて投げる。当たって泣いてるところへ"気合ボール"の連打だ!

うみWORLD

1 タコ

⬅次のボールを投げるまでに時間がかかるけど、一度にたくさん投げ返してくる。その割には弱いので心配無用。

2 かに

⬅せっかく"気合ボール"を投げても甲羅ではね返してくる。でもカニ自身が投げた瞬間だけ無防備になるぞ。

3 さめ

⬅ボールが当たると怒って色が変色。体が赤になったときに当てるとやっと倒れてくれる。性格の悪さが目立つ。

4 クジラ

クジラ自体はそれほど強敵ではないが、子分のさめを連れてくるのがいただけないね。このさめのヒレ、クジラのボールは通しこちらのボールははね返すのだ。最低でも自分のボールに当たらないようにヒレをよけ、"気合ボール"をキメよう。

勝っても　負けても

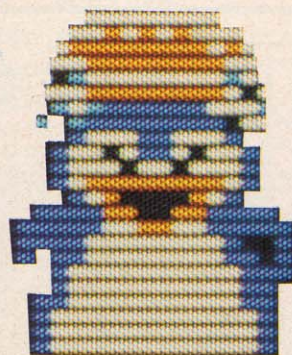
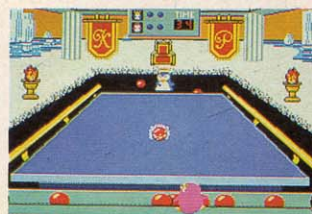
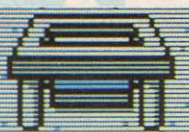
⬆"はちゅうるいワールド"で勝つと……。

⬆これはまさしく「叫び」だわね。

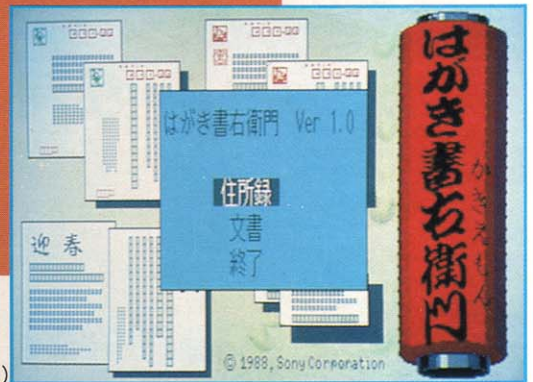
これはもうアートの世界

皇帝ぺんぎん

おそろしく強ーい

➡コタツに見えますでしょ。でもこれは皇帝ぺんぎんのお城なのです。

5つのワールドを制覇するといよいよ大ボスの皇帝ぺんぎんが登場! 2つの技を完璧に使いこなせても運が良くなきゃ勝つのは難しい。投球パターンの変化にも注意しよう。

年賀状の作成はおまかせあれ!

はがき書右衛門(かきえもん)

宛名書きが面倒で、つい筆不精になっているキミのために登場したのが『はがき書右衛門』。毛筆タッチで、はがきの宛名書きはもうバッチリだ。

■ソニー
MSX2
7,800円(2DD)

↑写真1 凝った作りのオープニング画面。機能をカーソルキーで選択して実行しよう。

はがきに関しては書右衛門におまかせ!

〝宛名書き〟という仕事は、昔からコンピュータでよく行なわれている。日頃目にするのが、ダイレクトメールの宛名。これなど、ほとんどコンピュータのプリンタから打ち出されているね。

ところが、〝宛名ラベル〟の印刷はよく行なわれていても、はがきに直接宛名を印刷する、というのができるようになったのはごく最近。それがなんと、7,800円の『はがき書右衛門』で可能になってしまうのだ。漢字プリンタとMSX-JE対応のフロントエンドプロセッサが必要だけど、まあ、これだけで直接はがきに宛名が書けてしまうのだからお買い得。もちろん、ソフトの名前が〝宛名書右衛門〟でなくて、〝はがき書右衛門〟であることからもわかるように、宛名だけでなく裏の文面もちゃ〜んと書けるのだ。はがきのことなら、何から何までおまかせあれ、ということだね。

それでは実際に宛名を登録してみよう

プログラムディスクをセットしてマシンの電源を入れると、写真1のような画面が登場する。まずは〝住所録〟を選んで、はがき書右衛門で宛名書きをするようすをみていくことにしよう。

写真2は住所データを入力する画面。氏名、フリガナ、郵便番号、住所を入力しよう。それぞれのデータはもちろん漢字で入れられる。キーボードの左側にある TAB キーを押すことで、かな漢字変換のモードになるというわけだ。

実際にはがきに印刷される、宛名書きには直接関係ないけれど、メモ(48文字以内)や誕生日、電話番号、各種のマークなどを登録することもできる。相手の人に関する印象や、自分との間柄などをメモしておこう。これは後で触れるけど、はがき書右衛門はデータベースソフトとしても、使うことができるのだ。

住所録に登録できるのは、全部で約1,000件。毎年、知人などに出している年賀状の枚数を考えても、個人ならこれだけあれば十分。また個人商店などの顧客管理にも、余裕で対応できそうだね。

さて、データの入力が済んだら F1 キーを押して登録しよう。機能の選択などは、だいたいファンクションキーに対応しているから、使い勝手はなかなかいいよ。差出人、つまり自分の名前や住所も、同じ要領で登録しておこうね。

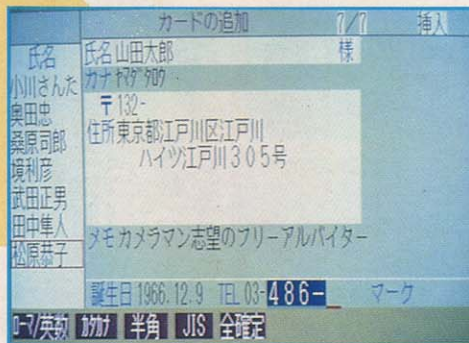
↑→ 官製はがきに印刷した例。宛名書きのフォーマットは、ソフトに内蔵されている。

なんと毛筆書体でも印刷できちゃうのだ

こうして入力した住所や氏名をもとに、さっそく宛名をはがきに印刷してみよう。カード一覧の画面で印刷したいものを選び、F4 の〝印刷〟を選択する。すると写真3のように、印刷項目の指定画面が登場するぞ。

はがきに縦書きで、毛筆書体で印刷するように指定してみよう。画面のメッセージにしたがって、プログラムディスクを毛筆フォントが記録されたディスクと入れ換える。あとは待つことしばし。右の例のように、毛筆で宛名が印刷されてくるというわけだ。

データ入力はこんな感じで

『はがき書右衛門』の漢字入力はMSX-JE対応。HB-F1XDJのように、漢字変換のための辞書ROMを内蔵したマシンではそのままで。そうでない場合は、MSX標準日本語カートリッジ『HBI-J1』などと組み合わせて使用しよう。

←写真2 氏名と住所のデータが、自動的にはがきに印刷されるのだ。

毛筆書体での印刷も可能

システムディスクを、2枚のフォントディスクと差し換えることで、毛筆書体でのはがき印刷も可能になる。お世話になった方へのお礼状などに最適の機能だね。

写真3 印刷の手順はメニュー選択方式なのでわかりやすいね。

毛筆書体での印字例。どう、なかなか達筆でしょ!?

正直な話、印刷を待っている時間はちょっと長い。でも、人間が書くのと違って間違いはないし、毛筆書体で印刷してくれるのは便利だ。出来上がったはがきのクオリティーを考えれば、待ち時間もそれほど気にならないはずだ。

データベースとしての機能も充実してるのだ

もともとは宛名を印刷するために入力したデータだけど、宛名書きにしか使っちゃいけない、なんてことはない。前にも書いたように、このソフトはデータベースとしての機能も持っているのだ。たとえば住所が東京都の人間だけ探し出したり、氏名から（正確にはフリガナから）特定の人を探し出すなんてこともできる。また住所録に登録されたデータを、名前をキーワードにして、50音順で一覧表のカタチに並べ換えるなんてことも、もちろん可能なのだ。

このほかにも、はがき書右衛門の特殊な機能として、通信カートリッジを使ったオートダイヤルがある。もしキミのMSXが、ソニーの通信カートリッジ『HBI-1200』で電話回線と接続されていれば、カード一覧の画面の中から選択することで、電話をかけることができちゃうのだ。こいつはとってもハイテックだね。

こんなわけで、はがき書右衛門は住所録ソフトとしても、かなりハイレベルな機能を持っているといっていい。試しに登録したデータを印刷してみたのが左下の例。これをファイルすれば、立派な住所録が出来上がるというわけだ。

はがき裏書きワープロの機能もあるのだ

このソフトには、はがきの裏側、つまり住所じゃなくて手紙の文章を書くための、〝文面ワープロ〞の機能もある。ひとつにつき約600文字の文章を、8件まで登録できるぞ。はがき書右衛門の最初の画面から〝文書作成〞を選ぶと、宛名ではなくて、裏の文面のほうを作ることができる。

文字の大きさは行単位で、全角・縦倍角・横倍角・4倍角・毛筆4倍角・毛筆16倍角の中から、自由に指定可能。毛筆16倍角は〝謹賀新年〞などの見だしに使うといいかもしれないね。また、毛筆書体でない文字は、強調・斜体・白抜き・下線などの飾りをつけることもできるぞ。

写真4 レイアウトを考えながら、裏の文章を入力しよう。

行単位でセンタリング・削除・移動・複写ができるのは、通常のワープロソフトと同じ。でも、文章に加えて、自動的に差出人の名前が印刷されるところなど、専用ソフトとして工夫されていることも多い。写真4に、実際に文章を入力してるようすを掲載しておいたので、参考にしてみてね。

そのまま使うもよし凝ってみるのもよし

はがき書右衛門のいいところは、そのまま素直に使っても、ちゃんとした仕上げのものになるのはもちろん、凝ろうと思えばいくらでも細かな指定ができるということ。たとえば相手の氏名につける敬称も、何も設定しなければ〝様〞だけど、〝殿・宛・行・御中・先生〞、そして〝何もつけない〞の中から指定することもできる。

また、やたらと機能を増やすのではなく、はがきを書くのに必要不可欠なものだけをまとめてあるので、操作がとてもわかりやすい。製品に付属しているマニュアルにも、操作手順が順を追って説明されているので、はじめての人でも安心して使うことができそうだ。

これは個人的な感想なんだけど、同じように〝〜右衛門〞のシリーズで、ビデオやカセットのラベルを作るソフトがあるととってもいいな、と思うのであった。

住所録としても活用しちゃえ

宛名書きのために登録したデータを、一覧表のかたちで印刷するとこんな感じになる。これなら、住所録としても使うこともできそうだね。

カナ　〒　マーク
氏名　住所
メモ　誕生日　TEL

ｵｶﾞﾜｻﾝﾀ　〒 101
小川さんた　東京都千代田区外神田８５３５６

ｵｸﾀﾞﾀﾀﾞｼ　〒 191
奥田忠　日野市久我山３５８０

ｸﾜﾊﾞﾗｼﾛｳ　〒 338
桑原司郎　埼玉県浦和市中浦和５８６４
タイガースマンシオン８４７

ｻｶｲﾄｼﾋｺ　〒 981
境利彦　仙台市横戸町４８８－２５５５

『文書作左衛門』にも注目だ

長い手紙を書きたいときは、ソニーから発売された『文書作左衛門』（価格6,800円）を使うといい。これはMSX2用に開発された、本格的なワープロソフトなのだ。A4判で約10ページの文章を一度に編集できるのはもちろん、自分でイラストを描いて、文章中に貼り込む機能もある。詳細は次号でお知らせする予定だから、乞うご期待なのだ！

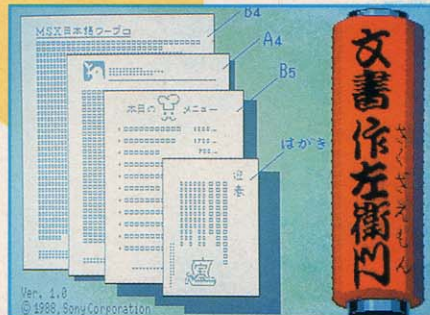
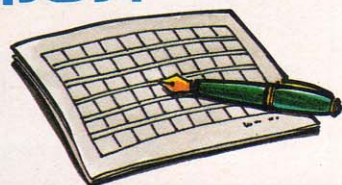



写真5 MSXで唯一、インターレスモードをサポートしたワープロソフト。機能も豊富だぞ。

MSXマガジン5周年キャンペーン第3弾

論文コンテスト

題は『ホームコンピュータに対するオピニオン』

キャンペーンの第3弾は、ちょっとシブ目に、こういう企画です。建設的なご意見をお待ちしております。賞品はなんと！　MSX2+だよ。さあ、書こう、論文を！

第1弾の記事から……

この、MSXマガジン5周年企画の第1弾（'88年11月号に掲載）には、非常にたくさんのおたより、感想をいただきました。全部拝見いたしましたですよ、ほんとに。どれもどれも、積極的なご意見ばかりでした。本当に、ありがとうございました。

ということで、そのみなさま方の貴重なご意見をこのまま眠らせておくのはもったいないと思うのとともに、ほんじゃあ、最初っから、本誌に掲載するのを前提に、真剣な論文を募集してみようじゃないかと、こういう流れです。

ここはひとつ、健筆を、Mマガ上でふるっていただきましょう！

募集します論文の題は『ホームコンピュータに対するオピニオン』です。家の中で使われるコンピュータとは、将来的にどのようなものなのか、どういうものならば家庭内に有用なものなのか？　ホビー、勉強、ビジネス……ジャンルは問いません。

論文募集につきましては、年齢別にグループを分けます。中学生、高校生、大学生・一般。この、3つです。入選されて、このMマガに掲載されますと、賞品として、MSX2+マシン、FS-A1WXをさしあげます。さ、がんばれい！　諸君。

例

「ワープロがすべての第一歩」

■東京都杉並区　田中パンチ　28歳

まだまだ、パソコンが家庭内に定着したとはいいがたい。そんな状況である。今の日本は。

かれこれ、パソコンというものが、ホームユースに使われはじめて、10年ほどである。まあ、考えてみれば、そう何年ほどで、こういう機械が本当の市民権を得るとも思われないのだが。

たとえば、電話。お恥ずかしい話かもしれないが、私が小学1年生までは、私の家には電話がなかった。小学2年生のとき、黒い、なんの飾りもないダイヤル電話がはじめて台所におでましになったのである。今でも、電電公社（の下請けの業者だったのかもしれないが）の人が、腰に革の工具袋をぶら下げて、電話工事に家にきたことを覚えている。

それから、えーと、ああ、もう20年か。げー、もう20年も前になるのかあ？　それから20年たった現在、おそらく電話のない家というのは、ほとんどないと思う。大学の下宿にまで引いてるヤツいるもんなあ。

この、電話というもの、先行投資の最たるものであった。国の事業として、最初は大赤字覚悟で展開してきた電話。当初は、電話線を引くのもたいへんというレベルであったが、ある程度ネットワークが完備されたら、あとは雪だるまが転がるように、どんどん需要がふえ、現在に至る、である。今や、電話がないと、なにごともできない時代である。銀行や証券会社は営業できないし、デパートやスーパーマーケットのPOSシステムも止まってしまう。何年か前、東京世田谷の地下ケーブルが火事で燃えてしまうという事件があった。そのときも、いくつかの銀行は休業となり、電話が止まった会社はもうほとんど開店休業の状態になってしまった。そういう事件で、さらに電話の価値というものが思い知らされたのである。

電話は、こうなった。さて、いきなり話は飛ぶが、パソコンはどうなるのであろうか？

パソコンの家庭内での使い方には、大きく分けて2種類の使われ方がある。なにがしかのネットワークのターミナルとしての、端末的使われ方。そして、もうひとつは、スタンドアロン、つまり、そのパソコンが独立して機能する使われ方。具体的にいえば、前者はパソコン通信のターミナル、ということである。後者は、自分の机の上にあるMSXにゲームのカートリッジをさして遊ぶ、ということ。

パソコン通信は、やっぱり、まだまだ普及しない。本当に欲しい情報というものが、家庭というレベルにまで降りてきてくれていないのである。株価とか外国為替とか、ある特定のジャンルにおいては、なくてはならない存在となっているが、まだ買い物カゴぶらさげたお母さんに必要な情報は、存在し得ないようである。

買い物カゴぶら下げたお母さんという比喩は、じつは一般性というものをじつに忠実に表現していると思う。本当に、日々の生活に

くっついていないと、10万円以上のものは、けして普及しないものであろう。

さて、スタンドアロンのパソコンの使われ方、これは前述したホビーとして、あるいはスモールビジネスとしての活用である。これまで、パソコンは、ゲームマシンとしてすそ野を広げ、16ビットマシンの普及につれて、実務のほうにも実力を発揮するようになってきた。しかし、それぞれのソフトの充実度はまだまだの域にあり、今後のさらなる発展に期待のかかるところである。

では、ここで、もう一度問いただす。ホームコンピュータは、いかにすればその形が、よりはっきりしてくるものなのか？

じつは、ワープロの普及。この一点に尽きるのではないか。生活環境を築く世代の男女、つまり20歳から30歳ぐらいの人々が、なんのこだわりもなくワープロが打てるようになれば、コンピュータの生きる道もかなり変わってくるはずである。

以前にも、どこかで書いたような気がするが、どうも日本人はキーボードアレルギーなんだな、これが。フルキーボードを見るだけで、あーもうやだやだという人がたくさんいらっしゃるようなのだ。キミのお母さん、お父さんもそうかもしれないな。そうでしょ？ちがうかな？

日本人は、ひらがな、カタカナ、漢字、アルファベットなど、一万何千もの文字を使用して、コミュニケートする。欧米人の場合は、20いくつかとか、日本のそれに比べれば、ほんのわずかの文字を使用することで、事足りる。

情報の伝達のために、日本人の使うワープロなどは、最初から、漢字の膨大なデータをもっていなければならない。なおさらに、それを使いこなさないと、つたない、幼い文章表現になってしまうわけである。このあたりが、もうすでに、欧米諸国に比べて、パソコンのスタートラインの違うところ。そのユーザーも、たくさんの事項を覚えないと使いこなせない。

まあ、キーボードアレルギーがなくなって、パソコンなどを利用して受け身の情報を得るということに対してさして問題がなくなったとしても、相互通信、つまり使っている人がキーボードに向かって自分の意志を入力するときに、その使用法がちゃんと把握されていなければ、どうしようもない。会社とか学校とかなら、だれか詳しい人に聞くこともできるだろうが、家にポツンといるお母さんなんかが、その使い方でパニックをおこせば、もうダメー、キャーとなってしまう。

パソコンはもちろんワープロにもなるが、安価な使いやすいワープロがさらに普及し、普通のお母さんが、ちょっとした文章などをこちょこちょと入力して、さっさとプリントアウトしてしまうような季節がくれば、パソコンはもっとおもしろい存在になると思う。まあ、音声合成入力になっちゃえばいいんだけども、早いうちに。

さ、ペンを取りましょう！

400字づめ原稿用紙5枚程度の文章量で、ご応募ください。作品の内容審査は、MSXマガジン編集部で行ないます。原稿用紙とは別の紙に、住所、氏名、年齢、職業、電話番号をお書きのうえ同封してください。原稿用紙の1枚目の最初にもタイトルをご記入ください。

審査の結果、本誌に掲載の決まった作品につきましては、編集部より電話でご連絡いたします。発表はMSXマガジン4月号以降を予定しています。また、電話などによる、審査の過程などにはいっさいお答えできません。

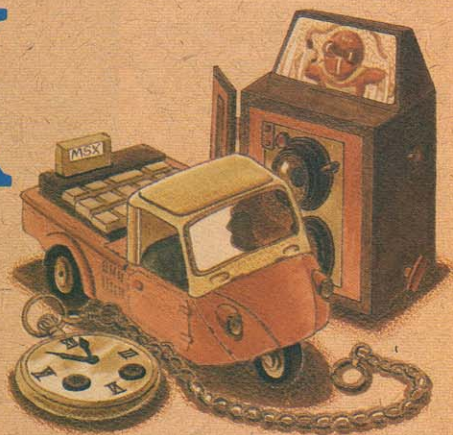
さあもらっちゃおうぜMSX2+。5台用意してありますからね！

宛て先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
論文論文楽しい論文！　係

私は、昔のゲームで遊びたいのよーぉ！

RETRO-MSX

コナミさんが、過去の名作をディスクにまとめて発売されましたですね、いやあ、それもこれも、このコーナーのおかげですよ、ワッハッハ。それは言い過ぎですが、それにしてもこのコーナーが人気沸騰ということは、間違いないところで、ございます。さあ、読みましょう。

マジカルツリー

1984　コナミ　(MSX1)

ちょっと地味なゲームかもしれない。このソフトを持っているキミは、かなりのコナミファンとみた。そうだろ、ん？

ゲームの構成はいたって簡単明瞭。主人公をジャンプさせて、木の枝から枝へと、ピョンコシャンコピョンコシャンコと、跳び移らせて、木の上へ上へと行けばいいだけ。まあ、縦方向のスーパーマリオ型アクションゲームと申せばよろしいかと思います。

ただ、跳んでるだけではゲームになりませんので、それはそれで、いろいろおじゃま屋さんが出てくるわけなんですが、これがまたかわいらしいのったら、ありゃしない！　ぴろぴろと降りてくるツタのような植物。それから幹の巣から様子をうかがう、ふくろう。それらのあいだをかいくぐって、木の頂上をめざしますんです。さて、木の頂上には何がある？　ちいさな木箱に入ったほんのちいさな幸せかしらん？　ロマンチックな文章書く柄じゃないわなあ。あはは、やっちゃったよ。

まあ、いろいろあるんですよ、上に昇れば。

タイミングジャンプゲームがお好きな人には、お薦めであります。できないと、いらいらするけども。

⬆コナミのちと古いソフトのタイトルは、みんなこんな感じなんだよね　みーんな

⬆なんとか100メートルはクリアー。でも、100メートルなんか昇れないよ、本物は。

スペースインベーダー

1986　タイトー　(MSX1)

何も言うことはありませんでしょう。かの、インベーダーです。ご本家のタイトーさんのMSX版。

インベーダーって、ご存じですか？　今、中学生くらいの人って、ゲームセンターで遊んだことないんじゃなかろうか。当時はカラーのゲームなんてなくて、モノクロのブラウン管が匡体(きょうたい)に組み込まれて、そのブラウン管の上にセロファンが貼ってある。それで、あたかも上から見ると、色が付いているように見えてしまうというわけ。なんか、今思うと、わびしくてイイナア。俳句でも書けそうな世界である。

このインベーダーさんは、本物に忠実に作られている。300点のUFOも23発目に出てくるし、そののちは15発目だしね。ああ、よく覚えているものと、感心してしまうわ、我ながら。それから、名古屋撃ちももちろん可能、レインボーも出来るって話。

これも、一生ものの1本だと思うんだけど、私って年寄りかなあ。でも、いいと思うよ、インベーダーって今でも。

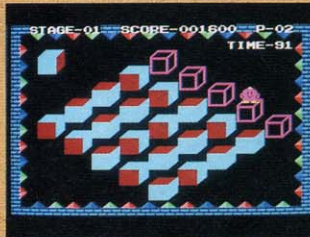
⬆余分な"S"を消しにくる、いつもの彼

⬆名古屋撃ちの状況を作ろうとしているところ。右側のブロックは5×5ひきが適当かと存じますけれど。

Qバート

1987　コナミ　(MSX1)

　このソフトをレトロとしたら、やや怒られてしまうかもしれないが、ぼちぼちネタに困ってますので、ここに登場させてしまいます。『Qバート』くんでーす。

　このゲームをするたびに思い出されるのは、知能検査とか、クレペリン検査。この図形は以下の図形のどれと同じものでしょうか？　なんて、やらされませんでしたか。地図のたんぼの形みたいな図形を30秒で書けるだけ書きなさいとか。けっこう好きでしたけどね、私はそういうの。ただ、ひとつ気になったのが、その結果をまったくその当事者に知らせてくれなかったということ。私の知能指数って、いくらぐらいだったのかねえ。学校の先生だけ見て、ああ、こいつバカとか思っていたんでしょう、きっと。

⬆5コの立方体が揃った瞬間。揃えるのは、縦横ナナメ、どの方向でもよいのです。

⬆ボーナスステージを見事全面クリアーしたところ。キミにこの芸当ができるか？

⬆タイトルはアニメーション仕立て。これがなかなか、かわいらしいので、ほほえんでしまうんですけど。

　知能指数とか、どこかのお役所とかに行ったら、教えてくれないものでしょうか？　もう、この歳(30前)になっちゃったら、ミソもクソもおんなじだから、飲み屋での話のネタにでも、ちらと教えてくれてもいいのに。

　さーあ、くだらん話はここまでで、Qバートの説明。

　立方体がいくつか画面に出てきます。そして、左上に見本の立方体が出てきます。その、見本の立方体と同じ状況の立方体を5つ並べると、1面クリアー。面にちらばる立方体は、そのうえから上下左右にジャンプすることで回転させて、見本のような状況にすることができるわけですよ。おじゃまな敵キャラもぷよぷよと登場してきますが、パニックに陥らずにプレイすれば、わりと簡単だーい。

妖怪探偵ちまちま

1986　ボーステック　(MSX1)

　なんとこの、ユニークなネーミング。『妖怪探偵ちまちま』とは、なかなかまじめに考えてても出てくる名前ではありません。あ、いやいや、ふざけてるなんては申しておりませんよ。その昔はチンパン探偵とか、まぼろし探偵とか、いろいろありましたから(!?)。

　主人公は、目ん玉に手と足が直接ひっついているという、一等身のオヤジ。こいつ、なまいきにも、ぴろぴろーへもへもーと、精子の親分みたいな誘導弾を発射する。あ、これ、ヒトダマか！　ま、誘導弾ということにいたしましょう。それで、ぽっと出てくる妖怪どもを、その誘導弾でやっつけてしまえばいいわけ。ある一定数を退治すれば、面クリアーとなる。設定とかキャラデザインとかが妙なわりには、その中身は意外な上に意外がつくほど、シンプルなのだ。

⬆これがタイトル。もの寂しいというかなんというか……

　最初の敵はのっぺらぼうみたいなヤツだけど、面が進むにつれて海外からの招待客が現われてくるのだ。つまり西洋の妖怪たち。

　妖怪って、しかし、本当にいるのだろうか？　水木しげるの漫画とか読んでいると、いかにもリアルで、実在のもののようにも思えてくるのだが、幸か不幸かまだお目にかかったことがない。こんなこと書いていて、妖怪さんがこのMマガ読んでたりして、編集部に訪ねてきたりしたら、怖いだろうなあ。はたして妖怪がパソコンを使うか？　という疑問もわいてくるが、妖怪だから、なにをやっても不思議はないだろうし。でも、いきなり出てきたらほんとに、やだね。なんか妖怪？　とかつまんないシャレいいながら。

⬆これはマンジの形なのかな、もしかしたら？

⬆海外の妖怪さんも登場。うーなんか気味悪い。

　このゲーム、はっきりいって、ものすごーくおもぴろいゲームというわけではない。しかし、やっぱり、忘れようとしても、忘れられないんだよね。やっぱ、ネーミングかなあ。それとも、あの、タイトルロゴの文字のぐにぐに加減が網膜に焼き付いてるからかな？

技あり一本

いっぽーん

最近、おはがきの中に名前がなかったり、字がキタナくて(人のこと言えないけど)住所が不明瞭だったりでボツになってしまう人が増えてきている。住所、名前などははっきり書いて一本をとってしまおうじゃない！

ウィザードリィ

アイテム増殖法

まずアイテムを持っているキャラをギルガメッシュの酒場に呼びます。次にどんなキャラでもいいからダミーになりそうなやつも一緒に呼びます。そしてダミーキャラに増やしたいアイテムを渡して、ダミーキャラを外します。次にアイテムを渡したキャラをボルタックにつれていき、Bで買物モードにします。そしてFを押して、売っている商品を3回ほどスクロールさせ、リセットかけます。もう一度ゲームを立ち上げれば、ふたりともアイテムを持ってますよ。

宮崎県　村田　省一

⬆3、4回商品をスクロールさせるのだ。

クリムゾン

一本!

ミュージックモード

やっほー、オイラはあのクリムゾンのミュージックモードを発見しましたよー。ただしROM版でしかできませんので注意してくださいね。マシンを立ち上げるときに、M、O、Tのキーを同時に押しています。そうすると、なんと！音楽と効果音が自由にセレクトできる〝みゅうじっくてすたあ〟という画面になるぞ！

そうなればPSGとは思えない素晴らしいサウンドがあなたの思うがままですよ！　聴いてみてね。

横浜市　村田　琢

⬆ちょっとさびしい画面だが、これが、ミュージックモードの画面なのだ。

フィードバッグ

技あり

スタッフのデジタイズ

ぼくはフィードバックのスタッフのデジタイズ画面を見ることができました。2度めのエンディングが終わっても、しばらくの間、そのままでいると、なんと、あるメッセージがでてきてスタッフを見ることができるのです。ちなみにぼくはこのゲームを3日で解きました。これからもどしどし応募しちゃいますんでよろしくねん！

東京都　岡本　勝幸

➡2度めのエンディングを見られるか！　かなりムズイのだ。

⬅あらら、この人たちがこのゲームを作ったわけですね。

ラスト・ハルマゲドン

技あり

あれ？　死んでない

『ラスト・ハルマゲドン』で〝闇の魂〟というアイテムを使わずに、死んだモンスターを生き返らせる方法を発見しましたので報告します。その方法には、シェルキーという魔法が必要なのですよ、みなさん。本来、シェルキーはモンスターのHP回復しかできないはずですが、戦闘中に死んだモンスターにかけると、生き返ってしまうんです！　ちなみに生き返ったモンスターは戦闘が終るまで画面に表示されませんが、ちゃんと戦ってくれますよ！

新潟県　倉沢　陽介

⬆シェルキーの魔法をかければ大丈夫。

技あり ウイングマン・スペシャル

これで無敵だ〜!

みなさん、こんにちは。私は、あの『ウイングマン・スペシャル』の戦闘シーンで絶対に負けない方法を見つけました。やり方はとってもカンタン。戦闘中ずーっとカーソルキーの下を押している、つまり、しゃがんでいればいいのです。そうすると防御の姿勢になって、まったくダメージを受けなくなり、そのまま放っておくと、敵が勝手に自滅してくれます。けっこう使える技だと思いますので、ぜひ試してみてください。

山形県　奥山勇司

⬆ハイ。この姿勢でいればもう安心です。

⬆やっぱり、強い男はモテるんですねえ。

技あり スーパーランナー

ステージ0を発見!

『スーパーランナー』で、まぼろしの0面に行く方法を見つけたので報告します。まず、対コンピュータ戦を選択します。そして、次にパスワードコンティニューを選択して、20面をクリアーしたときのパスワードを入力してください。するとどうでしょう。見たことのない0面がプレイできるようになるのです。この面はとても難易度が高いので、ぼくは一度もクリアーすることができないでいます。ぜひ挑戦してみてください。

新潟県　原田成司

⬆おおっ、これがステージ0だったのか。

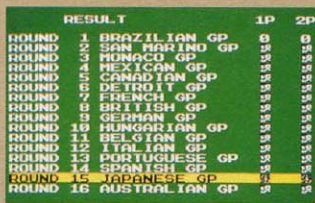
⬆キミはクリアーすることができるかな?

有効! グレイテストドライバー

ターボエンジンで全コース制覇!

まず、なにもデータの入っていないPACから、データをロードしてください。そして、ちょっと画面がバグるけど我慢して一度レースをすると、次からターボエンジンが使え、さらに全コースを選択できるようになります。

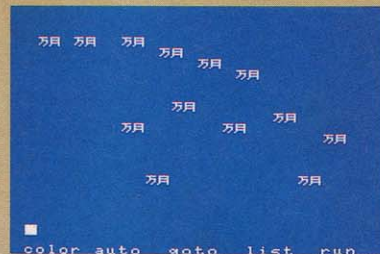
福岡県　平河康徳

⬆ちょっとバグるけど気にしないよーに。

⬆これで全コースをプレイできるね!

教育的指導 MSXパソコン

ああ名月や!?

ちょっと変わったウラ技です。MSX、MSX2、MSX2+いずれの機械でもできると思います。まず、電源を入れてください。BASICが立ち上がりますね。そうしたら、おもむろに[SHIFT]と[GRAPH]と[2]のキーを同時に押してください。するとどうでしょう。美しい"満月"ならぬ"万月"が拝めます。う〜ん、まさに"日本の美"を感じますね。

東京都　山口隆久

⬆画面を見ているだけで、なんだか心が洗われていくような……ことは絶対にない。まったく。

キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(−1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中[F1]でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↲(リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS ↲
③ 一定時間無敵
METALION ↲
と入力し、[F1]でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎　03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集
コンストラクション

吉田工務店 アドベンチャーツクール 最優秀作品発表!

MSXマガジンでは、これまでに『アドベンチャーツクール』や『吉田工務店』など、いろいろなコンストラクションツールを提供してきた。それらのツールは、読者の手にゆだねられ、ふたたび、我々の元へと帰ってきた。我我の想像をはるかに超えた、コンストラクションの野望が、いま、解き放されるのだ!

吉田工務店データ集 Vol.1

- EXE　愛知県　田代仙也
- EnDeen　青森県　沼田晴子
- AnotherDimension　東京都　田中周幸
- 2001　兵庫県　渡辺哲也
- 灰色の生物群　東京都　浦尾武利

吉田工務店データ集 Vol.2

- ZELIXER　東京都　吉田孝宏
- THE AMAZING PUNCHER　岐阜県　松井研一
- 遊びにおいでョ! SUPER01　富山県　村中　聡
- AKITA M.P.　秋田県　細川竜太
- DURAIBA　福岡県　末永仁志

アドベンチャーツクール最優秀作品

- パーフェクト トライアングル　大阪府　清水　昇

吉田工務店データ集Vol.1

『吉田工務店』でコンストラクションしたゲームを応募してくれた人のパワーには、吉田工務店を世に送り出した当の我が編集部でさえ驚いてしまった。それほど応募作のレベルが高かったのだ。今回、たくさんの応募の中から、とくに優れた作品を集め『吉田工務店データ集』として発表することにした。

作者からひと言

愛知県 田代仙也

エグゼは、全体の色のバランスが少しおかしいところがあるので、今、手直ししているところなんですよ。吉田工務店のような、面白いツールがあれば、また作ってみたいですね。

エグゼ

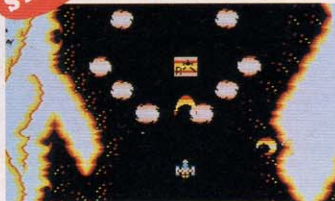
目をみはるグラフィックス

まず一番に紹介するのは、『エグゼ』。この作品の特徴は、何といってもグラフィックの美しさが挙げられる。画面を見てもらえばわかるとおり、非常にきれいなグラデーションがかけられていて、とても見やすく、ていねいに作られているのだ。ここらへんは作者のセンスの良さを物語っている。

ステージの構成も、細かい気配りがされており、例えば1面の最後の画面で、次の面の舞台である炎の惑星を登場させるという憎い演出を見せている。また、炎の面から一転して氷の面を持ってくることで、プレイヤーに次は何がでてくるのか、と期待させてしまうような見せ方もうまい。

STAGE1 発進！

⬆大地に青い海が映える、美しいグラフィック。見やすいのも好感が持てる。

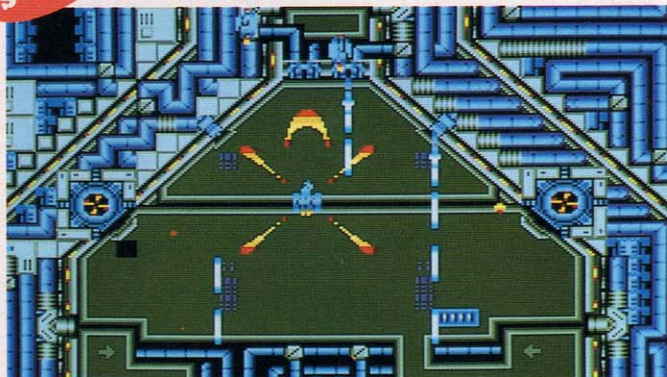
STAGE2 炎の惑星

⬆炎のグラデーションが美しい。ただ難易度が少し高いのが難点かもね。

STAGE3 氷の惑星

⬆一転して冷たいイメージがただよう3面。このあたりの構成はじつに見事。

STAGE4 巨大戦艦

⬆マップを戦艦にデザインした4面は、アイデアの勝利。やればできるのだ。

STAGE5 要塞内部

⬆最終面は要塞内へ突入。ストーリー性を持たせることに成功している作品だろう。

ゲームにストーリー性を持たせることで、こんなにおもしろいものに仕上げられるのか、と今さらのように実感した作品であった。

なかでもマップのデザインの出来は素晴らしく、特に4面の巨大戦艦はマップを戦艦と見たてたアイデアが光っている。

他の作品にもステージ全体が戦艦になっている、というものはあったが、見ための美しさでこの作品にかなうものはなかった。

また、最終面の要塞内部のシーンで、背景であるファンがくるくると動いているのも面白い。つまり、本来敵キャラに使うはずのパターンを固定キャラに設定して、背景の一部にしてしまっているのだ。敵を背景に使うという発想の転換によって、このような作品も作れてしまうという見本だろう。

敵キャラクターを上手に使っている点で見逃せないのが、キャラクターをつなげてレーザーのように見せることにより、あたかも敵がレーザーを出しているように見せる演出。

マップだけでなく、キャラクターの色づかいも美しい。ボスキャラなど、限られた枠の中でよくここまで描いたものだ。アイデアとセンス次第で、これだけ良いものが作られる、ということを証明した完成度の高い作品なのだ。

EnDeen ～魔弾の射手～

エンディーン
とってもメルヘンチック

作者からひと言
青森県　沼田晴子

えーっ、私の作品が選ばれたんですか？　ウレシイな。今、岩手大学に通っているので、大学の近くでひとり住いをしてます。両親に、入選したことを教えてあげなきゃ。

ある日突然、神様の性格が悪くなっちゃった！　おかげでカワイイ妹をいけにえに取られてしまった主人公は、ひとりで神様に戦いを挑んだのであった……。

ユニークなストーリーのこのゲーム、殺ばつとしたイメージの作品が多いなかで、メルヘンチックな雰囲気がとても魅力的なのだ。

この作品の良いところは、しっかりしたストーリー設定にもとづいてゲームが展開していく点である。シューティングゲームにどの程度ストーリー性が必要かは意見が分かれるところだが、少なくともあるとないとでは感情移入の度合が違うというものだ。まあ、このゲームのストーリーは最高に良くできたすばらしいものだ！　とまでは言えないかもしれないが、その出来は十分に評価できる。

作者の沼田晴子さんは、岩手大学へ通う女子大生。本誌やログインにたびたび楽しいおたよりを送ってきてくれるのだ。そんな彼女が作ったゲームだけに、だれでも楽しめるような明るい感じに仕上がっている。

⬆こいつはボスキャラのひとつの蝶々。妙に写実的で気持ち悪かったりする。

⬇こ～んなメルヘンチックなステージがたくさん。キミはクリアーできるかな？

これがエンディングシーン

⬅兄妹の感動的な再会シーン。なんとなく、「それは秘密です」を思い出させる。

The ANOTHER DIMENSION. 異次元
YOSHIDA COHMUTEN 1988

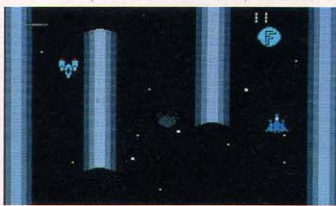
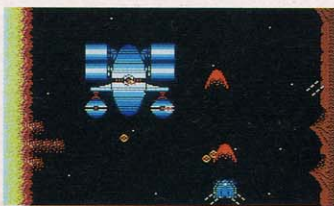
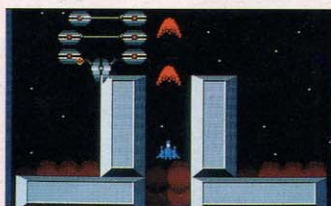
アナザーディメンション
驚異の高速スクロール！

作者からひと言
東京都　田中周幸

じつは、この作品の他に、『バスタード』という自機がヘリコプターの作品も応募したんですが、そちらのほうは落選ですか？　まぁ、ひとつでも入選したんでうれしいけど。

この作品のなんといってもすごいところは、画面が超高速でしかも二重にスクロールしちゃう点だ。「あれ？　吉田工務店でそんなことができたっけ？」な～んて思う人も多いだろう。もちろん、吉田工務店には基本的にそんな機能はない。では、どうやって実現しているのだろうか。

答えは簡単。敵キャラクターのスプライトを背景に見たてて、上から下へ規則的に高速移動させることによって、疑似的に高速二重スクロールをしているように見せかけているのだ。とても単純な方法だが、これでも視覚的な効果はなかなかのもの。たったこれだけのことで、画面に奥行きが感じられるようになるなんて、人間の目はけっこういいかげんなものである。この方法を思いつき、なおかつ実践した作者はたいしたものだ。さまざまな制限のなかで、与えられたお決まりの使いかた以外の活用法を見い出すことは容易なことではない。それをみごとにやってのけただけでも、十分に賞賛に値するだろう。

各ステージの構成もなかなか良くできている。宇宙空間を基調にしたグラフィックも、美しい仕上がりだ。ただ、せっかくの高速スクロール、ゲーム内容によりはっきりと生かされるようにすれば、さらに良い作品に仕上がったであろう。細かい点だが、全体的なゲームバランスも悪くないだけに少しだけ気になった。

⬆宇宙空間を舞台とした、超高速スクロールゲーム。とにかく速い、速い！

⬆なかなかメカニックで奇抜なデザインのボスキャラ。速攻で倒すのだ！

⬆ときおり、このように可動範囲がせまくなっているところがある。要注意！

⬆戦闘の勝利をたたえるエンディング画面。パイロットの笑顔がすがすがしい。

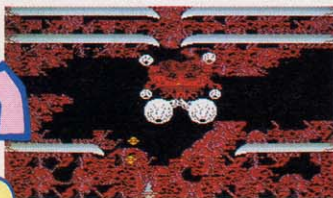
2001

バラエティー多い敵キャラ

作者からひと言
兵庫県　渡辺哲也

じっさいにゲームを作り始めてかは5日間で仕上げました。徹夜で目をチカチカさせながら、頑張った甲斐がありました。それ以前に構想を練っていた期間がありましたけどね。

⬆これは1面だ。ピラミッドが弾を出してくる。あの柱には気をつけよう。

⬆このゲームにはストーリーなんてない。ひたすら撃ちまくればいいのだ！

⬆出た！　これがボスキャラだ。目玉がとっても愛らしい。カワイイよね。

最新鋭の戦闘機を操り、襲いかかる敵を撃破しつつ、敵基地を破壊する。そんなシューティングゲームの王道をつっぱしる作品が、この『2001』だ。この作品をプレイしてみて思ったことは、ひとつひとつのキャラクターのデザインはかなりうまいのだけど、それを全体の中で見ると、各キャラクターがかすんでしまうという点。また、ゲームのシナリオ部分も統一性がないのがちょっと気になった。たとえば、メカメカしい敵がいるかと思えば、いきなりタコが襲ってきたりするなど。まあ、そういった部分がよいという人もいるので、一概に悪いとは言えないが。

それから、ゲームの難易度について。これは吉田工務店の応募作すべてに言えるのだけど、ちょっと難易度設定が高すぎる気がする。まあ、ゲームを作り、テストプレイしていくうちに自分の腕も上がっちゃって、自然に難易度が上がっていた、なんてのはよくある話だけど、難易度はある意味でゲームの命でもあるわけだから、よーく注意して作ってほしい。

いろいろと悪い部分ばかり書いてきたけど、よい部分だっていっぱいあるのだ。まず背景キャラのデザインがうまいこと。1面のピラミッドや鉄の柱のグラデーションは見事といえる。また、ボスキャラのデザインもグロさを強調していて、なかなかのものだ。飛んでくる鉄板がくるくる回る部分は応募作の中でいちばんうまいぞ。

灰色の生物群

モノトーンが美しい!

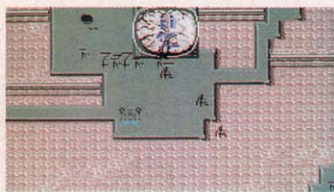
作者からひと言
東京都　浦尾武利

敵の攻撃をあまり強くせずに、ガンガンパワーアップできるようにしました。やはり、シューティングは気持ちよくなけりゃね。今は大学のアニメーションサークルで大忙し。

この作品のイメージは、アーケードで人気を得て、MSX版でも発売された〝ダーウィン〟というゲームのイメージ。奇形生物に占領された基地を取り戻すため、自機を操り、敵を破壊する。ゲームを色で表せば、まさに灰色。この色がピッタリ当てはまる作品だ。

この作品で注目してほしい部分は、全体の雰囲気作りのうまさだ。敵の撃ち出す弾のデザインから、占領された海上都市、砂漠基地に書かれた意味不明の文字。こういった細かい部分の雰囲気作りがじつによくできているのだ。また雪上基地の迷路のような建物の中を敵をかわしながら進む所は、なかなかのもの。難易度も適度で、プレイしていてサクサク進むぞ。でも残念なのはキャラクターデザインが今一歩なこと。確かにMSXのスプライトは制限も多いが、その制限を乗り越えた作品も数多く来ている。敵キャラクターのアニメーションなど、よくできているのだから、今度はスプライトの部分を凝ってみてほしい。

あと、敵キャラクターの色をわざと少なくして、ゲーム全体のイメージをモノトーンにするなど、小技が光っている。ボスキャラのデザインも応募作の中ではかなり上級の部類に入っているぞ。メカと生物が混ざりあった生物兵器の感じがよく出ているのだ。

ゲームの核たる部分、雰囲気の演出効果が応募作の中で、最もうまくできている作品じゃないかな。

⬆奇形生物をやっつけろ！　敵の吐き出す弾がなかなかそれっぽくてよい。

➡左右に移動しながら弾を出す。後ろのノウミソはいったいなんなんだ？

⬆ついに最終決戦。下にいる女性のようなキャラクターはなにものなのか!!

➡オペレーション完了。いままでの苦労が走馬燈のように流れてゆく……。

吉田工務店 データ集Vol.2

続く『吉田工務店データ集』のVol.2はゲームバランスを重視したという点で評価の高い『ゼライザー』ほか4本を収録。もちろんVol.1に負けないくらいの優秀な作品ばかりだ。いままで埋もれていた才能がコンストラクションツールを手にしたとき、コンストラクションの可能性が見えてくるのだ!!

ゼライザー

ゲームバランスの見事さ

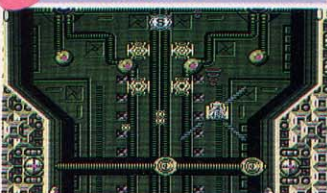
STAGE1

⬆ステージ1は、炎の惑星。サラマンダー(火龍のコトね)が襲ってくるぞ。

⬆ステージ1のボスは巨大グモ。最初のボスだから簡単に倒せる……かなぁ?

STAGE2

⬆ステージ2はモアイが登場。だんだんモアイの真の姿があばかれていくのだ。

⬆最後はすべてメカモアイに。この異様な雰囲気は『ゼライザー』ならでは。

STAGE3

⬆ステージ3は要塞内部へ突入するシーン。いろんな仕掛けもいっぱいだぞ。

STAGE4

⬆一転してステージ4は細胞ステージに。生物のようなキモチ悪さがいいのだ。

作者からひと言

東京都 吉田孝宏

ツールを自分のものとして使いこなすようになるまでが大変でした。近いうちにMマガで応募作を発表すると書いてあったんで、あわてて応募しました。間に合ってよかった。

Vol.2でまず最初に紹介するのは、編集部でも高い評価を受けた『ゼライザー』だ。この作品はグラフィックのセンスもさることながら、ゲームバランスが他の作品と比べずばぬけて良い。

じつはこのゲームバランスというのは、ゲームをつくるうえでもっとも重要な部分。「ゲームバランスを特に時間をかけました」と作者も語るだけのことはある作品だ。

プレイしてみるとわかるが、ステージごとの難易度が絶妙。テストプレイを何度もした努力のあとがうかがえる一作である。

グラフィックのセンスもかなり高いレベル。特筆すべきはステージ2のモアイ。序盤は何のへんてつもなかったモアイ像が、先に進んでいくと次第にそのメカメカしい姿を現わしてくる、という構成はなかなかのもの。

また、ボスキャラの難易度のバランスがしっかりしているのも好感が持てた。他の作品では、ただ敵キャラの耐久度を上げて難しくしようとしているものが多かったが、この作品はマップに障害物を設け、プレイヤーの動きを制限させることでうまくバランスを保つことに成功していた好例であろう。

ただ個々のステージの構成はしっかりしているのだが、全体を見直すとステージ間のつながりがうすいのが気になった。ストーリー性を持たせればもっと素晴らしい作品になると思う。

この作品をプレイして思ったが、ゲームバランスがしっかりしていると、これだけおもしろくなるのか、と実感した。目に見えない部分だからこそ、重要なのだ。

やったぁ!

➡最終ステージは、同じく細胞面。キャラクターの気持ち悪さはピカイチと言える。スゴイ。

THE AMAZING PUNCHER CREATED by 松井研一 Punch & Knock・out The Evil ITA・TOMA!!

アメイジングパンチャー

変化に富んだオモシロサ!

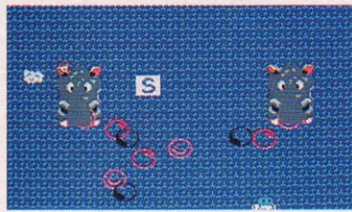
時は未来。かつてつくば万博で出典されていた、水耕栽培のトマトの木は、あれからさらに大きくなって、ついに地球より大きくなってしまった。その巨大トマトは成長したうえに知能までつけはじめてきたのだ! このままではトマトに地球が占領されてしまう!! 我らの地球を守るため、開発されたばかりの最新式ロボットで巨大トマトを倒すのがキミへの指令。『アメイジングパンチャー』はそんなドタバタしたストーリーで始まる。グラフィックのセンスも抜群だし、キャラクターもどことなくとぼけていてかわいらしい。

主人公の武器も、パワーアップによりワッカのビームや星形ミサイルなど、かわいらしいものばかり。また、〝パンチャー〟のタイトル通り、前方弾を取ることによってロケットパンチを発射できるようになるのだが、こいつがなかなか強力。大きくて命中率も高く結構使える武器になっていて楽しい。

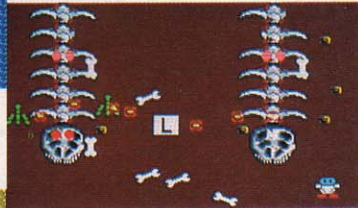
吉田工務店の応募作の中で、この作品は難易度設定のうまさ、グラフィックセンスの高さが目をひき、選ばれている。全体のイメージを言うと、とてもマンガチック。ボスも巨大ガニやオバケいも虫、目玉台風などバラエティー豊かだ。

作者からひと言

岐阜県 松井研一

1ドットごとの影などに凝るよりも全体のバランスを重視して作りました。家の近くにサン電子というソフトハウスがあって、そこの人にも、見てもらったりしたんですよ。

⬆最初のステージは海だ。カバが弾を撃ってくるぞ。口を狙って撃つのだっ!

⬆ホネの間をくぐり抜けるステージ2。パワーアップはどれにしようかな?

⬇おっと、レーザーを撃ってきたぞ。これぐらいかわせなくちゃ、ね。

⬇おつかれ様、のエンディング。コミカルでかわいらしい絵がホッとさせるね。

MSXマガジン 遊びに おいでョ! SPER O-1(オーワン)

遊びにおいでョ!スーパー01(オーワン)

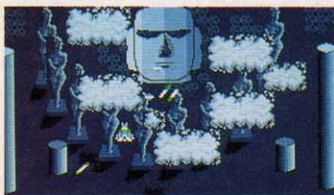
凝りに凝ったドット絵

作者からひと言

富山県 村中 聡

いままで、BASICぐらいしか、やったことなかったんですけど、夏休みの間を使って、このゲームを作りました。音楽なども自分で作れるようになっていたら、よかったなぁ。

⬇モアイだ! ボスにモアイを使うなんてコナミみたいだけど、カッコイイゼ!!

⬆Mマガの連中が「おおー」と騒いだ戦艦だ。けっこう凝りまくっているのだ。

⬇超大型爆撃機の登場だ。ボスのアイデアがブッ飛んでいて、面白い。

⬇エンディングもモアイ。背景の夕日が哀愁を漂わせる。美しいグラフィックだ。

『遊びにおいでョ! スーパー0(オー)1(ワン)』というタイトルからはこの作品が一体どういうノリなのかは、ぜーんぜんわからない。おそるおそるスペースキーに指を触れると、妙なタイトルからは思いもつかないデキのよい作品だったのだ。

この作品のキャラクターのドット絵はかなり凝っていて、ビーナスの像みたいのや戦艦、ザコキャラなどなど美しく仕上っている。ここまでドット絵を描き込める人は、そうはいないと思う。時間と根気を費やした力作といえよう。自分で最初からシューティングゲームを作るといったら、途中で投げ出してしまいガチだけど、こういったコンストラクションソフト『吉田工務店』などがあると、一体どこに隠れていたんだってくらいドット絵の上手い人がたくさんいることを知ったのだ。

このスーパー01(オーワン)も例外ではない。要所要所のグラフィックのグラデーションなんかがキレイで、センスもある。敵キャラたちもコミカルなものが多く、なかでもティッシュペーパーの箱は爆笑ものだったのだ。難易度も全体的にやさしく、前半はカンタンで後半のほうに行けば行くほどムズカシくなっている。これは当たり前のことなんだけど、応募作の中にはいきなりムズカシいけどパワーアップしてしまうとカンタンすぎるといった作品が多かったのだ。落選してしまった人はコレが原因なの。

作者からひと言
秋田県　細川竜太

前々からゲームを作りたいと思ってました。この作品は以前に描いた自分のマンガが原作なんです。ちょっとした小さなプログラムだったらアセンブラで組むこともできます。

AKITA M.P.

秋田県警の物語なのだ!

これは面白い！　とMマガゲーマーがぶっとんだ、『AKITA M.P.』。なんとゲームの設定が秋田県警のお話という、アイデアのよさ。フツーこんなの思いつかないよ。

ストーリーは、ある日分隊長が、「新型戦闘機のシミュレーションを手に入れたぞ！」と、手にしてきたのがコレ。自機である〝ストーキングバード〟を操縦し、5つの状況設定の中で自分のシューティングの腕を磨くのだ。作者の細川くんは手の込んだ設定資料なども同封してくれていた。イラストや状況設定などがこと細かく書かれている。こういった設定資料とかがあると、プレイする人もそのゲームの世界観がつかめて面白いよね。これもひとつのアイデアなのだ。

画面構成は、1面が秋田市上空。これってホントの秋田市を参考にしてるの？　どうなの細川くん。2面は男鹿近海。実在するフィールドってイイんだわ。スパイスが効いているってカンジ。よぉーく画面を凝視してみると、海がよどんでいるのだ。手が込んでいるなぁ。3面は仁別上空で、森に囲まれて身動きがとりにくくなっているぞ。4面、夜の秋田市上空なのだが、スゴくキレイだ。まさか夜景を作ってくるとは思ってもみなかった。ここまでの難易度はちょうどいいね。しかし、5面である敵基地内部は急に難易度が高くなっている。敵がカタイのなんの、カタクすればいいってものではないの！　気持ちよくプレイ出来るのがホントのゲームなのだから。

⬆ゲームバランスがほどよいので好感がもてた。シューティングはバランスだ。

⬆発進!!　ラメン田川は、この後すぐカベに当たって死にました。わずか3秒で。

⬆これって、ホントの秋田市上空をモデルにしたの？　だったらスゴイね。

⬆ここが最終面。それなりの雰囲気があってよかったな。しかし、敵がカタイ!!

⬆メタリックな感じだ。なかなか演出が凝っていて楽しませてくれるのだ。

作者からひと言
福岡県　末永仁志

今、就職活動であっちこっち、飛び回っています。ほんとゲームどころじゃありませんよ。こーなったら、アスキーさんでもいいや。ボクを雇ってくれませんか？　なんちゃって。

高速戦機 DURAIBA 1988 by HITOSHI SUENAGA

デュレイバー

サイバーな感じだぜ

『デュレイバー』、カッコイイけど、何か意味があるのかと思ったら、作者の末永くんいわくたんなるあて字で特に意味はないそうだ。

画面構成もギトギトのメカニック調で、サイバーな感じのこの作品、主人公はカッコイイロボットに搭乗し、敵の渦中へと突入していく、というストーリー。

自機がロボットというのがイイ。今までの作品では、ほとんどが戦闘機だったのに、自機がロボットというのはめずらしいね。中盤戦では敵も負けじとロボットを出撃させてくるぞ。ロボットは2キャラぶんを使って描いている。

他にも、竜のようなロボットとか、アイデア爆発といったカンジだった。迫まりくる巨大戦艦や、エイリアンのお腹の中のようなステージと、かなり手が込んでいる。けれど、行き止まりがあるのはよろしくない。行き止まりのように見せかけて、じつは通れるというところもあったけど、要塞内ではキビシー作りになっている。

でも、意外と復活がカンタンなので、やり込めばフツーの難易度のようだ。かなりバランスのとれた作品のひとつだった。

⬆ここから敵要塞へと突入していくのだ。敵の攻撃が急に激しくなってくるぞ。

⬆せ、せまい。ルートを間違えると、とんでもないことになってしまうのだ。

⬆うひょ。ザリガニのボスとは意表をつかれた。こういう斬新さ、好きよ。

⬆女の子とロボット　最近の流行なのだろうか？

アドベンチャーツクール 最優秀 作品
PERFECT TRIANGLE

アドベンチャーツクールの最優秀作品に選ばれたのは『パーフェクトトライアングル』。アドベンチャーゲームはシナリオが命。この作品は4つの章から成り、とにかく楽しませてくれるのだ。

パーフェクト トライアングル

コミカルでちょっと刺激的な恋の三角関係

アドベンチャーツクールを使えば、誰でもカンタンにアドベンチャーゲームを作ることができる。とは言うものの、誰もが面白いアドベンチャーゲームを作れるかというと、そうではない。やはり、アドベンチャーゲームはシナリオが命。ゲームを作る以前によく練られたシナリオがあってこそ面白いアドベンチャーゲームが出来上がるのだ。

また、アドベンチャーゲームの場合、難しくしようと思えばいくらでも難しくすることができる。しかし、それがストーリーの流れの中で必然性のない謎だったり、作者のひとりよがりな謎だったりしては、ゲームをするほうとしては、たまらない。

その点、最優秀作品に選ばれた『パーフェクト トライアングル』はシナリオがよく練られている上、謎解きにも無理がない。そして、なによりもゲームをしていて、楽しく、面白いのだ。

『パーフェクト トライアングル』は、第1章から第4章まで、4つの章から成り、第1章が終わると次の第2章をロードするようになっている。かなり長い作品であるにもかかわらず、途中でプレイヤーをあきさせることなく、逆にプレイヤーをゲームの中にひっぱり込んでいく。

エンターテイメントな作品として、文句なしに最優秀作品に決定。

⬆アルバイトの金が入ったので、お酒を飲んで、歌って、踊って、大騒ぎ。これが事件の発端だったのだ。

第1章

目覚めのとき

それでは『パーフェクト トライアングル』とは、どんなアドベンチャーゲームなのか、ちょりっとだけストーリーを説明しよう。あまり詳しく紹介しちゃうと、自分でプレイしたときつまらないから、ほんのさわりの部分だけ。

あなたは、割のいいアルバイトのお金が入り、友達とお酒を飲んでいる。歌を歌ったり、踊ったり、ちょっと飲み過ぎたみたい。そろそろお開きにしましょ。ってな具合で家に帰る道すがら、酔いがまわっていたこともあって、何かにドカッとぶつかってしまった。

気がつくと、朝になっていた。でも、よく見ると、自分の部屋じゃないみたい。昨日、飲み過ぎちゃって友達の家にでもころがり込んだのかな。そーいえば、昨日、家に帰る途中、何かにぶつかったよーな気がするけど、よく覚えてない。

部屋の中を見わたすと、キッチンに通じるドアがある。窓にはかわいらしいカーテンがかかっていて、ドレッサーもある。どう見ても女の子の部屋というカンジだ。ふと、何気なくドレッサーをのぞき込むと、かわいい女の子がいる。一瞬あっけにとられて、後ろを振り向くが誰もいない。ということは、このかわいい子ちゃんが、わい、いや俺、いや私なの？ というわけで、何がなんだかわからぬままに、朝、目が覚めたら、あなたは女の子になっていたのだ。

部屋にある机の引き出しを調べると学生証が見つかった。それによると、わい、いや俺、いや私は〝けい〟という名の大学1年生ということになっている。

⬅目が覚めたら、女の子になっていた。なんてうらやましい……じゃなかった。こりゃ、一大事。カフカの不条理の世界だ。

➡こらこら。いくら自分の体だからって、他人の体だぞ(?)。そんなことしたら、感じてしまうではないの。あはーん！

⬆出ました。メリーさんの羊じゃなくて、正真正銘、いかにも実直そうな執事さん。

⬆〝じゅん〟ちゃんもカワイイ。〝けい〟よりもボインだ。えっ、何の話だっけ?

第２章
記憶喪失

とにかく自分が誰なのか、名前さえも思い出せない。部屋にあったアドレス帳をたよりに〝じゅん〟という女の子に電話し、待ち合わせすることにした。〝じゅん〟は〝けい〟の親友らしい。いろいろ話を聞いてみよう。アドレス帳に載っている、もうひとりの名前、〝ゆり〟は電話しても留守のようで連絡がとれない。

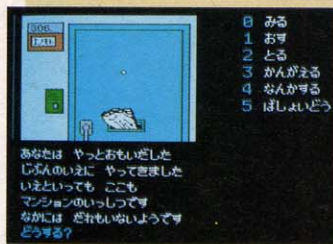
〝けい〟のアパートに戻るとドアの前に猫がいた。いやに、なれなれしい猫だ。しょうがないので、部屋の中に入れてあげる。〝じゅん〟の話から、だいぶ〝けい〟に関しては事情がのみこめてきた。問題は自分がどこの誰かということである。

記憶の糸をさぐるうちに、やっと自分は〝えのもと〟という名前であることと、自分が住んでいたアパートを見つけることができた。

第３章
風雲怒濤編

自分の部屋を調べると、記憶を喪失する前の自分のことがわかってくる。と、まぁ、ここからが、本編の核心部分になっていくわけだ。これ以上書くと、その核心部分に触れてしまうので、割愛。

〝えのもと〟の部屋の本棚を見ると推理小説がズラリと並んでいたりする。このへんは、作者の清水昇くんの生活がうかがわれて面白い。電話で問い合わせしたところ、やはり、推理小説が好きでよく読んでいるらしい。また、大学では、フランス文学を専攻してたこともあるそうだ。

とにかく、ここである重要なメモを発見するはずだ。〝けい〟のアパートに戻ったら、〝ゆり〟に電話してみよう。それにしても、この作品に登場する女の子は、みんなカワイイ！

ここが自分の家……!?

⬆表札には〝えのもと〟とある。自分の部屋なんだから、鍵の隠し場所はわかるよね。

⬇ここが自分の部屋か。推理小説が好きだったみたいね。あれ、こんなとこに……!?

第４章
そして大団円

いよいよ、最終章である。〝えのもと〟がやっていた割のいいアルバイトとは何だったのか？　それと、こんどの事件とはどうつながるのか？　〝けい〟の体に〝えのもと〟の霊魂が乗り移ったとしたら、〝えのもと〟の体は、いったいどこにいるのか？　そして、はたして〝えのもと〟は自分の体を取り戻すことができるのか？　謎は謎を呼びながら、どんでんがえしの大団円を迎えることになる。

ストーリーだけを書くと、こんなふうになるのだけど、『パーフェクト トライアングル』の面白いところは、ストーリーとは関係のない遊びの部分でのコマンドとかリアクションに凝っているところなのだ。ついつい、寄り道とわかっていても、読んでみたくなる。そして、それらのコマンドがまったくストーリーに関係ないかといえば、そーでもなく、意外な展開をみせるときがある。

この面白さは、やってみなければわからない。ぜひ、キミも挑戦してみてくれ。

⬆ボーイッシュな〝ゆり〟も捨て難いよね。〝ゆり〟にはすべてを話してしまいたい！

⬆中野研究所の〝ちかだ〟。いったい何の研究をしていたんだろう。それは秘密です。

登場人物紹介

⬆これが〝あなた〟だ。あなたという名前じゃないよ。つまりキミってことだ。

⬆あやみけい。フランス文学部の大学１年生。いかにもお嬢さまってカンジ。

⬆ボーイッシュな〝ゆり〟。男には興味がなさそーだけど、女の子にはどうかな。

⬆〝けい〟の部屋の前でうろついていた猫。みょーに、まとわりついて離れない。

作者からひと言
大阪府 清水　昇

えっ、最優秀作品に選ばれた感想ですか？　え、まぁ、自分では面白いと思って作ったんですけど、他の人がプレイして面白いと思うかどうか不安でしたね。ある日、女の子の体になっちゃうという設定は、マンガなどにも、ときたま登場しますが、ストーリーの中で途中をいかに楽しくするか、という点に全力をそそぎました。自分の作品がTAKERUから販売されるということで、とてもウレシイです。みなさん、買ってね。

総評 コンストラクションを考える

『吉田工務店』や、『アドベンチャーツクール』を使ったコンストラクションゲームには、100通を越える応募があった。それぞれの作品がツールという枠があるにせよ、そのツールを使いこなし、さまざまなアイデアを盛り込んだ作品が多かった。

いままで、どうしてこんな才能を持った人が埋もれていたんだろう、と思うくらい、それらの作品は緻密で完成度の高い作品だった。素晴らしい才能とアイデアを持ちながら、プログラムを作れないばかりに、その才能を発揮できる場がなかっただけなのだ。

コンストラクションとはいえ、ひとつの作品を仕上げるには、たいへんな労力と根気を必要とする。それにもかかわらず、これだけたくさんの応募があったということは、いかに多くの人が、自分でゲームを作りたいと思っていたかの証しである。

残念ながら、今回、優秀作品に選ばれなかった作品の中にも、ユニークな作品が目立った。素晴らしい作品が集まれば、データ集として発表する用意はあるので、ぜひ、また挑戦してみてほしい。

選外佳作発表！

吉田工務店

魔法使いのじじい

東京都　伏見宗一郎・純一郎

☗1面に登場するボスキャラのジャイアント。背景をキャラクターとして使う手法だ。凝ってるね。

遠い昔、ある世界に魔法使いのじじいがいた。じじいは魔力でたいがいのことはできたが、ただひとつできないことがあった。それは若返ることだった。こーして、じじいの若返りの薬を求める旅がはじまる。

というストーリーの伏見兄弟が作ったゲーム。タイトルがいいね。

吉田工務店

がんばれ亀吉くん

兵庫県　土橋　淳

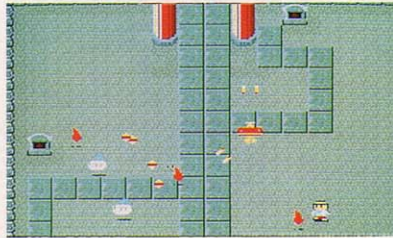
☗これは1面のスタート画面。いけいけGOGO！という感じで敵をけちらし乙姫様を救い出すのだ。

〝竜宮城を救え〟という副題がつけられているとおり、亀吉くんが竜宮城を占拠した悪い敵をやっつけ、乙姫様を救い出すゲーム。

主人公が緑亀という点がユニークだ。もっと背景だとか、敵キャラにも統一感を持たせたら、よくなったのではないかと思う。妙に印象に残る作品なのだ。

吉田工務店

Hi-JACKS

大阪府　原田昌紀

☗ソニーの人に見せたら、「ひゃーっ、ソックリですねぇ」と感心していたステージ5の奇々怪々面。

ゲームの出来としては、申し分なく、とても楽しめる作品のだ。ところが、各ステージが、イース面、ツインビー面、R-TYPE面、大戦略面、奇々怪々面というふうに、すべてパロディーになっている。

それが、あまりによく出来ているので発表することができなかった、いわくつきの作品。

アドベンチャーツクール

SUMA(スーマ)

埼玉県　中島卓之

☗オンメモリには収まらないので4つのフログラムを分割ロードするかたちになる。長編大作だ。

この作品では、アドベンチャーゲームに体力の要素と時間の要素を取り入れている。シーンを移動するごとに体力は1づつ減り（宿屋で回復）、時間は1ずつ増える（24になると1日経つ）。

ツールを使いこなし、さまざまな工夫をしたこととグラフィックの巧みさが印象に残る。

ざんねん、もう一息の作品

■吉田工務店

作品名	都道府県	氏名
KONRAD	福岡県	戸川雅章
ALPHA	大阪府	吉田英樹
DRAGON	福井県	矢部真行
FIGHTER LIETⅡ	埼玉県	星野謙一
MACHINE	沖縄県	比嘉順一
Period	千葉県	小林　崇
STAR BLASTER	大阪府	安本　学
星制竜青	愛知県	相原孝行
INVADE	長崎県	永田政弘
ARESTER	東京都	内田貴博
FALCON	兵庫県	山口太郎
1944/GRADIUSⅢ	東京都	金田太郎
DESPERATELY SHOT	愛媛県	吉田力造
ファーファの野望	山形県	多田伸吾
THE FINAL COUNTDOWN	埼玉県	川田順一

■アドベンチャーツクール

作品名	都道府県	氏名
ESTORON	神奈川県	河西　稔
あかね探偵事務所	三重県	関　和法

全国130店舗

コンストラクションデータ集

吉田工務店Vol.1 Vol.2 アドベンチャーツクール は、TAKERUで販売中!

CD-ROM搭載のTAKERU

MSXマガジンソフトはTAKERUで買うことができる。TAKERUは在庫切れという心配がないから安心だ。というのは、最近TAKERUで発売になったソフトは、すべてTAKERUのマシンの中に収められているが、もし、そこにない場合でも、通信回線を利用してブラザー株式会社のホストコンピュータからゲームを転送する。

⬆ホストマシンと通信回線で結び、在庫切れという心配はなくなった。

さらに、TAKERUマシンの中にはCD-ROMが搭載されているマシンが増えている。たった1枚のCD-ROMの中に、なんと2000種類のゲームソフトが入るというから驚いてしまう。

➡これがCD-ROM。たった1枚で540メガバイトの記憶容量があるのだ。

TAKERUについてのお問い合わせ先
ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局
〒460 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

■吉田工務店データ集 Vol.1 3,500円
■吉田工務店データ集 Vol,2 3,500円
■アドベンチャーツクール優秀作
『パーフェクト トライアングル』2,000円
対応機種 MSX2(VRAM128K)
メディア 3.5インチ2DD

特集コンストラクションの野望で紹介した『吉田工務店データ集』のVol.1、Vol.2と、アドベンチャーツクールの優秀作『パーフェクト トライアングル』は、TAKERUで販売中です。

吉田工務店データ集は、吉田工務店(MSXマガジン'88年7月号で紹介)を持っていなくてもデータ集の中に収められたゲームで遊ぶことができます。ただし、データ集では、オリジナルゲームを自分でコンストラクションすることはできません。注意してください。

吉田工務店、及び吉田工務店データ集は、ともにTAKERUで販売中ですので、自分でゲームをコンストラクションしたい場合は、吉田工務店をお求めください。

また、アドベンチャーツクールの優秀作『パーフェクト トライアングル』も同様に、この作品が収められたディスクだけでゲームをプレイすることが可能ですが、自分でアドベンチャーゲームを作ることはできません。自分でアドベンチャーゲームを作りたい場合は、アドベンチャーツクール(MSXマガジン'88年6月号で紹介)が必要となります。

以上の点を、あらかじめお含み置きしていただくとともに、『吉田工務店データ集』、『パーフェクト トライアングル』をTAKERUでお求めの際には、お間違いのないようお願いします。

キミの作品大募集!

コンストラクションツールで作ったゲームを見るのは楽しい。それぞれに作者の思い入れがあり、工夫がある。また、ツールを使いこなしている点にも驚かされる。それだけに、ユーザー側からみて、より自由度の高い、操作性のすぐれたコンストラクションツールを提供していきたいと思う。

今回は、『アドベンチャーツクール』と『吉田工務店』の優秀作を発表したけれど、これで締め切ったわけでなく、引き続き作品を募集しているぞ。『ぞわぞわーるど』や『ダンジョン万次郎』などの作品も待っているよ。

素晴らしい出来の作品が集まった時点で、今回のように、雑誌に掲載、発表したいと考えています。いまからでも、どしどし応募してください。同時に、今後、MSXマガジンが提供するコンストラクションツールにも乞うご期待ってとこだね。

ごめんなさい

MSXマガジン'88年10月号で紹介した『ぞわぞわーるど』ですが、10月中にTAKERUから発売された『ぞわぞわーるど』の一部に2PLAYERモードで動作がおかしくなるバグがありました。大変お手数ですが、TAKERUのマニュアルに記載されているお買い上げ年月日をご確認の上、該当する『ぞわぞわーるど』をお持ちの方は、TAKERUのマニュアルを同封してディスクをMSXマガジン編集部宛てにお送りくださるようお願いいたします。大変、ご迷惑をおかけしましたことを謹んでお詫びいたします。

宛て先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
『ぞわぞわーるど』ごめんなさい係

小さな物から大きな物まで作りましょっ!

ハードウエア事始め

⬆コースを組み立てて、ジョイスティックポートに差し込めば準備OK! さあ、レース開始だ。

今月から始まったハードウエア事始め。自分が欲しいと思ったものは自分で作ってしまおう！ というコーナーなのだ。で、第１回の今月は、子供たちに大人気の"ミニ四駆"を使って、そのラップタイムを測定するシステムに挑戦してみた。

お手軽にレース気分だ!

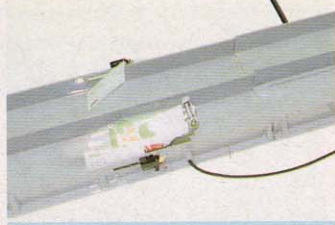
えー、ついに今月から始まったハードウエア事始め。ハードウエアったって、別にガチガチのお堅い話をしようというつもりはありません。作ってみてオモシロイもの、ちょっぴり役立つものならどんなジャンルでもトライしていこうと思っています。

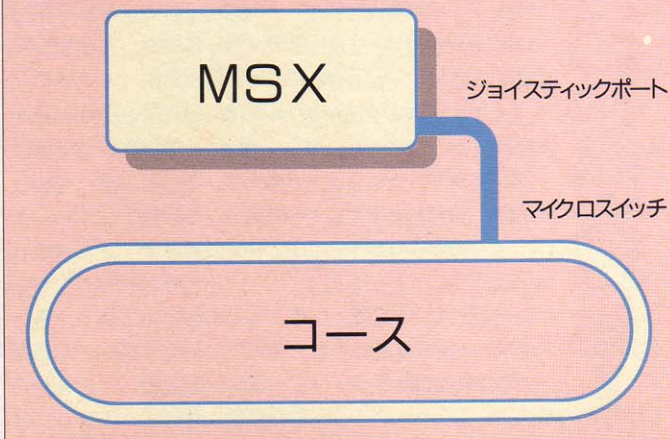
それで今月の題材はミニ四駆。このラップタイムを測定するシステムです。ミニ四駆って何？ という人もいると思うので簡単に説明しておきますけど、四輪駆動で走るプラモデルで、かなりスピードが出るわりに価格が安いということで、子供たちに絶大なる人気を持っているものです。オトナの人でも、夢中になってハマる魅力を持っているといえるでしょう。

で、みんなのミニ四駆を持ちよって、MSXを使ってタイムを測定してワイワイと騒いでしまおう！ というわけなのです。オレのマシンのほうが速いんだぜっ！ とか、なんぴとたりともオラの前を走らせねえ！ なんてハシャギながらやってると、ホントに燃えてくるんですよねー。

では、このシステムの概要を説明しましょう。下の接続図を見てください。MSXのジョイスティックポートにつながるケーブルに、マイクロスイッチを取りつけます。それをコースのスタート地点に埋めこんで、ミニ四駆が通過するときにスイッチがはいるようにセッティングすれば、それで終わり。簡単にできてしまうはず。

じゃ、必要な部品の説明です。まずはコース。市販のものがいろいろと出回っているので、適当に選んでください。6,000～7,000円で手に入ると思います。お次はマイクロスイッチ。だいたい１個200～300円ぐらいのものでしょう。途中のタイムを測りたければ、これを増やせばいいのです。

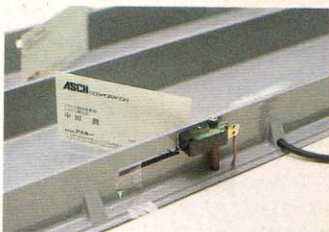
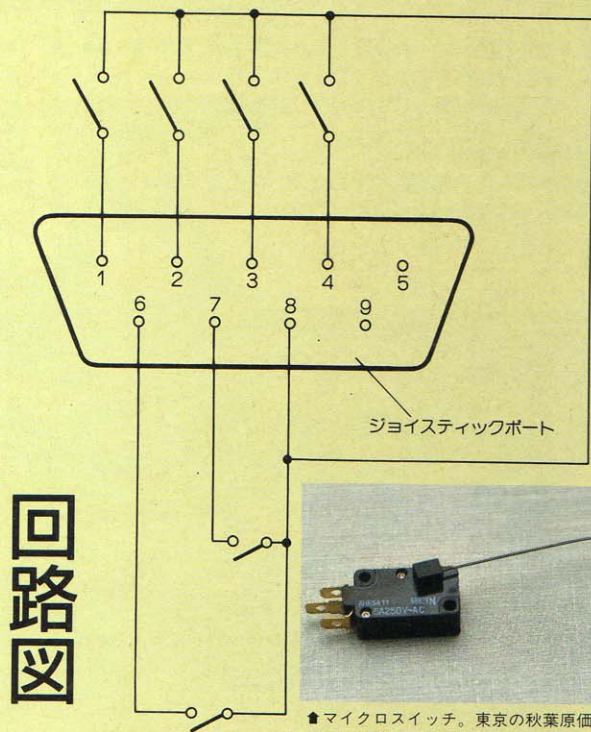
あとはジョイスティック用ケーブル。これは600円ぐらい。さあ、これですべて準備ＯＫ！

⬆スピード感あふれる走り。コースアウトすることも何度かあった。

⬅全体のコース風景だ。これで遊ぶには、広い部屋が必要かもね。

それじゃ作ってみましょう

それでは、実際に作ってみましょう。下の回路図を見てください。1、2、3、4番のピンから出ているマイクロスイッチは、特に必要ではありません。これは、スタート地点以外でタイムを測りたいときに接続する例です。基本的には6、7、8番ピンから出ているもので十分だと思います。

マイクロスイッチを取り付けるときに注意してほしいのが、ケーブルのどの線がどのピンにつながっているかということ。これはテスター（豆電球が1つだけついているような簡単なものでも可）で調べてみてください。

マイクロスイッチを接続したら、今度はそれをコースに埋め込みます。いろいろと方法はあると思いますが、今回はコースのつなぎ目の横に取り付けてみました。ためしにこれでミニ四駆を走らせたところ、うまく測定できなかったので、スイッチに紙をはり、ゲートのようにしてみました。いろんな紙でためした結果、名刺だとうまくいったのです。名刺って、ホントはこういうことに使うためのものじゃないんだけど……。まあ、いいかっ！

とにかく製作の部分はこれで終わりです。あと、コースのバンクの角度を調整しないと、勢いあまってコースアウトしてしまうので注意してください。

☗マイクロスイッチのオン/オフには、紙を使った。名刺の厚さがちょうどイイ！

☗マイクロスイッチ。東京の秋葉原価格で、1個200～300円程度のものだ。

ミニ四駆組み立て講座

ミニ四駆を買ってきたら、さっそく組み立ててみましょう。接着剤などは用意しなくていいから説明書を読めばスイスイと出来ちゃう。カンタンです。ただ、細かい部品がけっこうあるので、落としたりすると大変。さがすのに一苦労してしまうのです。実際に部品が足りなくなって、困ったのでした。トホホ。

☗買ってきたら部品が全部あるかチェックして、説明書をよーく読みましょう。

☗う、うまく出来ない！　さっき何か落としたような気がするしなー。どうしよ。

☗ほら、ボディーをつけて出来上がり。あとはコースを走らせるだけなのだ。

オフロード気分だね！

ミニ四駆にはいろんな種類が出回っている。だいたい価格は600円ぐらいってところでしょうか。コースをスムーズに走れるノーマルなものから、ガタガタ道でもへっちゃらなオフロード仕様まで選択の幅は広い。

今回のようにコースを走らせるほかにも、アウトドアで楽しむというのもひとつの手だ。少々ムチャしても、オモシロイものはオモシロイ！

☗オフロード仕様車。タミヤのサンダードラゴンJr.だ。完成品は実物の32分の1のスケールで、力強く走っていく。

☗いくらオトナになっても、こういうことは楽しめるのです。それにしても大勢集まったな。

プログラムの簡単な解説

さ～てさて、ラップタイムを測定して画面に表示するプログラムの説明です。マシン語は使用していませんが、RUNさせる前に打ち間違いがないか、よく確認してください。とくにコロンやセミコロン、カンマなどはミスしやすいので、注意してくださいね。

ここで使用したコースは２車線あるもので、バックストレートでインとアウトが入れ替ります。つまりスタートした場所に戻ってくるのは、２周したのちということになります。そのため１周のタイムを計るため、マイクロスイッチをイン側とアウト側にそれぞれ１個ずつ取り付けました。

ではプログラムを見てください。

130行から270行までは、画面の初期化、画面表示と割り込み待ち状態にする部分です。画面をもっとハデにしたいときは、ここを改造してください。ワクをつけたり、色を変えて表示するなど工夫しだいで、もっと華やかな画面になると思います。ちょっとしたアイデアをいかしてみてね。

310行から400行は、ミニ四駆がスタート地点を通過したさいに、マイクロスイッチに触れたときのタイムを計って、表示する部分です。ここでラップタイムを今までにかかった時間に加算して、ラップタイムとともに表示しています。これ以外にも、コース１周の距離がわかっていれば、平均時速を計算できるし、コース途中にチェックポイントを作って、そこにマイクロスイッチを埋めこんでいれば、チェックポイント間のタイムを表示できますね。いろいろとバリエーションが考えられるので、試してみてください。とにかくこれで準備はすべて終わり。みんなで競争してくださいね。

```
***   4WD Lap Time System   ***

Lap          1
Lap time     2.00
Total time   2.00
Best lap     2.00
```

⬆画面が地味なので、いろいろと改良してみてね。平均時速を出すのもいいんじゃないかな。

プログラムリスト

```
100 '
110 ' 4WD RACING CAR
120 '
130 SCREEN 0
140 KEYOFF
150 DEFINT A-Z
160 PRINT CHR$(12);
170 LOCATE 8,0:PRINT"***   4WD Lap
 Time System   ***"
180 LOCATE 0,3:PRINT"Lap"
190 LOCATE 0,5:PRINT"Lap time"
200 LOCATE 0,7:PRINT"Total time"
210 LOCATE 0,9:PRINT"Best lap"
220 ST=0:CN=1:BL=30000
230 ON STRIG GOSUB 270,310,270,310
,270
240 STRIG(1) ON:STRIG(3) ON
250 GOTO 250
260 '
270 RETURN
280 '==================
290 ' Entry of strig (1)
300 '------------------
310 STRIG(1) OFF:STRIG(3) OFF
320 IF ST=0 THEN ST=1:TIME=0:TS=0:
STRIG(1) ON:STRIG(3) ON:RETURN
330 TT=TIME:LP=TT-TS:IF LP<BL THEN
 BL=LP
340 LOCATE 17,3:PRINT CN:CN=CN+1
350 LOCATE 15,5:PRINT USING"####.#
#";LP/60
360 LOCATE 15,7:PRINT USING"####.#
#";TT/60
370 LOCATE 15,9:PRINT USING"####.#
#";BL/60
380 TS=TT
390 IF (TIME-TT)<60 THEN 390
400 STRIG(1) ON:STRIG(3) ON:RETURN
```

タイムを計ってみた！

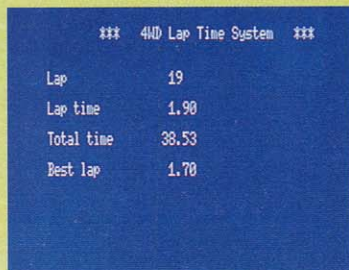
今回、コースに使用したのは、１周5.5メートルのもの。レースは１周の最高タイムと、20周してのトータルタイムで競ったのだ。

ところが実際に走らせてみると、スピードがありすぎてカーブを曲がりきれずに、コースアウト続出。まさにフッ飛んでいくという表現がピッタリという感じだった。だけどさすがにミニ四駆。頑丈に出来ていて、ビクともしなかったんだよ。ここで教訓。コースを組み立てるときには、バンクの角度を調整すること。ダンボール紙などを使うといいでしょう。

で、気をとり直して再びスタート。今度は順調に進んでいった。だいたい１周のタイムは２秒前後。ビンビンにチューンナップしたもので1.8秒ぐらいだった。

ここでみんなにお知らせ。ミニ四駆を３名様にプレゼントします。あて先は147ページを見てね。お待ちしています。

```
***   4WD Lap Time System   ***

Lap          19
Lap time     1.90
Total time   38.53
Best lap     1.70
```

⬆こういう感じでタイムが表示されるんです。

⬆プレゼントだよー。はがきにこのコーナーでやってほしいことを書いて。

今後の展開に注目して

今月から始まったハードウエア事始め、いかがでした？　まだスタートしたばかりなので、まずは軽いウォーミングアップといったところです。肩ひじ張らず、気軽に楽しめて、誰にでも作れると思うので、トライしてみてください。これを機会に、ミニ四駆にハマってしまうのもいいかもね。

ところで先月号の特集、〝MSX2+なんでも情報〟に掲載したビデオスキャナーに対して、数多くの反響がありました。「よくぞ製作記事を載せてくれた」というものから、「難しすぎてまるで再現性がない」というものまで、さまざまな貴重なご意見、ありがとうございます。今後の参考にしていきたいと思っています。このビデオスキャナーに関しては、さらに発展させて、フォローしていくつもりなので、乞うご期待です。

確かに、新しい機種〝MSX2+〟が発売になって、マシン自体の機能が高くなりましたね。それを活かしたソフトも次々に発売されています。これからも続々と出てくることでしょう。楽しみですね。ただ、それらの機能を十分に使って、自分にとって使い勝手のいいツールを作ってみたい、だけど情報が少なくて無理だ。そんな場合がよくあります。自分で作る喜びを味わいたい！　という人も多いことと思います。

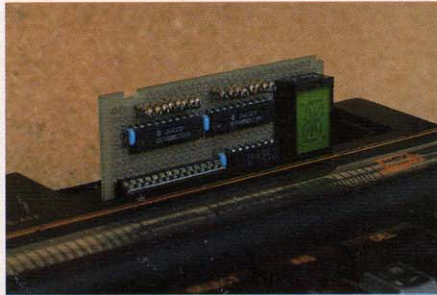
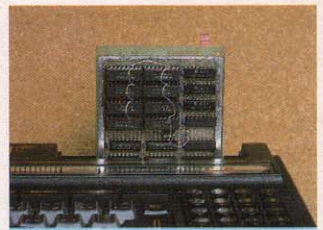
⬆ビデオカメラから映像を取り込んで、MSX2＋のSCREEN12で表示した。

そこで、このコーナーでは、いろいろなものにチャレンジしてみるつもりです。極端な言い方をすればですね、何でもやってみますよ。今回のように、メインになるものがミニ四駆という、MSXには直接関係ないものでも取り上げていきましょう。まあ、ミニ四駆の場合は、ただ単に担当者が自分の趣味に走ったというウワサもありますけどね……。

たとえば、こういうのはどうでしょう。実用モノとして、増設マッパーRAMなんてのは。いろいろ使い道がありそうだし。このテのものがあると、やっぱり便利ですよね。

あと８ピン、15ピンのRGBケーブルというのも欲しい人が多いみたいなので、取り上げてみたいなと思っています。実際、この編集部の中でも、かなりの人が欲しい！　と言っているんで。

ホビーの分野では、MSX2＋の自然画モードを活用した画像を扱ったものがオモシロそうなので、やってみましょう。

このように、いろんな分野のものをやって、作ってみようというのがハードウエア事始めです。それには、今必要な身の回りのものとは何か？　そんな声をお聞きしたいと思っています。

⬆LED（発光ダイオード）を使って、文字を表示させる試作基板。使い方がいろいろとありそうだね。

⬆増設マッパーRAM。じつは、こういう物も試作は完成しているんですよ。

というわけで、こんなの作りたいので回路図を載せてくれー！　とか、自分で作ってみて重宝しているからみんなにも紹介したいのだ！　というような、皆さんからのご意見、ご要望etcなんでもいいのでお便りをお待ちしています。

まあ、ざっとこんな調子で来月もやっていくことにしましょう。何をやるかって？　それは秘密です。エッヘッヘッ、楽しみにしておいてくださいね。それでは、また来月お会いしましょう。

⬆12月号で紹介したビデオスキャナーの基板だ。これを作るには、かなりの技術が必要だけど。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン 編集部
ハードウエア事始め　係

ごめんなさい

さっそくなんですが、ごめんなさいのコーナーです。12月号の〝特集MSX2+〟のビデオスキャナーの記事の中で、151ページのMSXとのインターフェイス部分の回路図に誤りがありました。32番の〝A_4〟と33番の〝D_1〟から出ている線が繋がっているようになっていますが、正しくは右下の図のように繋がっていません。謹んでおわびするとともに、訂正します。ゴメンナサイ。

誤

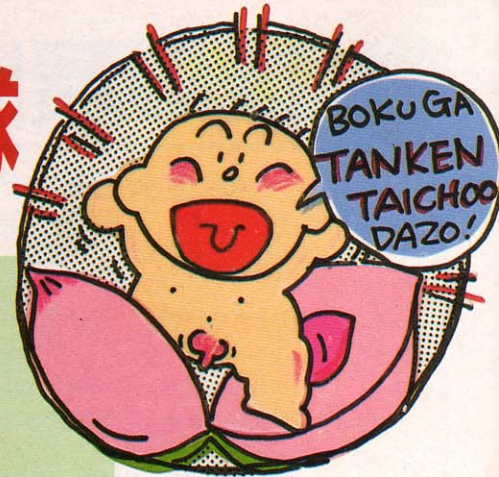
ピン	信号
27	A_1
28	A_0
29	A_3
30	A_2
31	A_5
32	A_4
33	D_1
34	D_0
35	D_3
36	D_2
37	D_5
38	D_4
39	D_7
40	D_6

正

ピン	信号
27	A_1
28	A_0
29	A_3
30	A_2
31	A_5
32	A_4
33	D_1
34	D_0
35	D_3
36	D_2
37	D_5
38	D_4
39	D_7
40	D_6

MSX2+テクニカル探検隊

スクリーンモードの巻

今月から新連載となった"MSX2+テクニカル探検隊"。どこにも発表されてない、MSX2+の内部情報を解説していくぞ。第1回目はスクリーンモードの巻。特にSCREEN10～12を中心に紹介する。

スクリーンモードは全部で12種類

スクリーンモードとは、BASICのSCREEN命令で切り換えられる画面の状態。たとえば、横40桁表示でBASICのプログラムを書きたい場合は、

SCREEN 0:WIDTH 40

によって画面をテキスト（文字表示）モードに切り換え、グラフィックを描きたい場合は、

SCREEN 8

などで、グラフィック（図形表示）モードに切り換える。スクリーンモードが多いとなにかと面倒なので、少なくてすむならそれにこしたことはない。でもMSX2+のスクリーンモードが多いことには、それなりの理由があるのだ。

第1番目が速さの問題。グラフィックモードに文字を出力すると、表示に時間がかかってしまう。だからプログラムを作るようなときは、図形や漢字を使えない代わりに表示が速い、テキストモードが便利なんだ。

第2の理由は、機能が高い（表示できるドット数や色が多い）画面ほど、たくさんのデータを必要とすること。たとえばSCREEN 8の画面データは1枚で54,272バイトもあり、これでは1枚のディスク（2DD）に12枚の絵しか記録できない。そのためROMカートリッジのゲームでは、色数に制限がある代わりにデータが少なくて動作が速い、SCREEN 2を使ってメモリを節約することが多くなっている。

第3に、互換性を保ちながら機能を追加したために、多くのスクリーンモードが必要になったこと。最初のMSXでは、SCREEN 0から3までの4種類のスクリーンモードしかなかった。それがMSX2になり、高解像度グラフィック表示のためSCREEN 4から8が追加。さらにMSX2+では、色数を増やすためにSCREEN 10から12が追加されたというわけ。

これらのスクリーンモードをまとめたのが表1。でも実際にはスクリーンモードの問題はこれで終わりではなく、縦方向の解像度を2倍に増やすインターレスモードや、MSX2+で新しく追加された漢字モードなどもある。しかし、話が難しくなってしまうので、次回以降に回しますね。

表① MSX2+の画面モード

番号	表示方法	解像度	色数
0	文字 ①	80×24文字	文字の色と背景の色を指定する
1	文字 ②	32×24文字	文字の色と背景の色を指定する
2	テーブル ③	256×192ドット	16色　横8ドットごとに2色
3	ビットマップ④	64×48ドット	16色
4	テーブル	256×192ドット	16色　横8ドットごとに2色
5	ビットマップ	256×212ドット	16色
6	ビットマップ	512×212ドット	4色
7	ビットマップ	512×212ドット	16色
8	ビットマップ	256×212ドット	256色
9	ハングル文字表示用で、日本のMSXにはない。		
10	YJK/RGB	256×212ドット	12,499色（本文参照）
11	YJK/RGB	256×212ドット	12,499色（本文参照）
12	YJK	256×212ドット	19,268色（本文参照）

①6ドット×8ドットで1文字を表わし、英字とカタカナを表示。
②8ドット×8ドットで1文字を表わし、英字とカタカナとひらがなを表示。
③8×8ドットのパターンの組み合わせで画面を作る。
④ビットマップ表示では、すべてのドットの色を隣の色に関係なく表示可能。

MSX2+で注目したいSCREEN 12モード

MSX2+の最大のウリは、19,268色表示のSCREEN 12。ビデオRAMを増やさずに（MSX2と同じ128キロバイト）色数を増やすため、ここではYJKという表示方式が取られ

図① YJK画面のVRAM構成

⬆SCREEN 12の画面にLINEを引いてみた。色化けが起きているね。

YJK方式の画面では、SCREEN 8に似て、基本的には1バイトが1ドットに対応する。しかし、JとKの値は横4ドットごとに指定されるので、PSET (0,0),0を行なうと、(0,0)から(3,0)までの、4ドットのKの値が変わってしまう。そのためSCREEN 12でLINE命令など、を使うと、"色化け"が起きるわけだ。

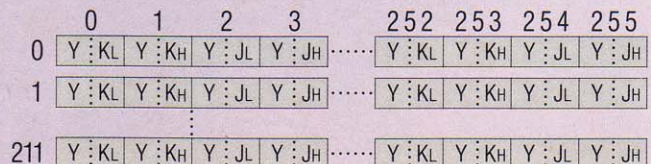
	0	1	2	3		252	253	254	255
0	Y : KL	Y : KH	Y : JL	Y : JH	……	Y : KL	Y : KH	Y : JL	Y : JH
1	Y : KL	Y : KH	Y : JL	Y : JH	……	Y : KL	Y : KH	Y : JL	Y : JH
⋮									
211	Y : KL	Y : KH	Y : JL	Y : JH	……	Y : KL	Y : KH	Y : JL	Y : JH

ている。簡単に説明すると、輝度(明かるさ)を表わすYの値と、色相を表わすJとKの組み合わせで、色を指定するものだ。

図1がYJK画面のデータ構造。SCREEN 8と同じように、基本的には画面の1ドットがビデオRAMの1バイトに対応。横256×縦212ドットの画面を、54,272バイトのビデオRAMで表示している。でも、色相を指定するJとKの値は横4ドットごとに指定されるので、たとえばSCREEN12で

PSET (3,0),3

を実行すると、(3,0)の1ドットだけでなく(0,0)から(3,0)までの4ドットのJの値が変わり、この部分が赤くなってしまう。左ページの写真は、SCREEN 12の画面にLINE命令で線を引こうとしたため、〝色化け〟が起こってしまった例。原則としてSCREEN 12では文字や線を表示できないから注意が必要だ。

2つのカラー表示のためのプログラム

先月号の特集に掲載した、漢字BASICとカラー表示のサンプルプログラムをもう一度見てみよう。リスト2が先月のプログラム(スペースの関係で行番号は変わっている)、リスト1は動作が同じで構造が簡単なものだ。

リスト1ではJとKの値を設定するために、32,768回もPSET命令が使われ、時間がかかってしまう。そこでLINE命令とCOPY命令を使って改良したのがリスト2。Kの値を左側の1列のみPSETで書き、COPY命令で複写しているので、処理も速い。

図② SCREEN 12のVRAM構成

これは、図2に示したビデオRAMの、横に並んだ4バイトの部分を拡大した図。先月号の特集記事のテクニカルページもあわせて見てね。

リスト① PSETを使ったカラー表示

```
100 'screen 11と12の色見本 by PSET
110 'by nao-i on 2. Nov. 1988
120 CALL KANJI0:WIDTH 64:DEFINT A-Z:YY=0
130 CLEAR:DEFINT A-Z:YY=0
140 ON STOP GOSUB 400:STOP ON
150 SCREEN 12:COLOR &HF8,0,0:CALL CLS
160 'ＶＲＡＭのＪとＫを設定する
170 FOR K=-32 TO 31:YP=112+K+K
180 FOR J=-32 TO 31:XP=128+J*4
190 PSET (XP,YP),K AND 7
200 PSET (XP,YP+1),K AND 7
210 PSET (XP+1,YP),(K AND 56)¥8
220 PSET (XP+1,YP+1),(K AND 56)¥8
230 PSET (XP+2,YP),J AND 7
240 PSET (XP+2,YP+1),J AND 7
250 PSET (XP+3,YP),(J AND 56)¥8
260 PSET (XP+3,YP+1),(J AND 56)¥8
270 NEXT:NEXT
280 'Ｙの値を変化させる
290 SC=12:NS=1:SCREEN 12
300 FOR Y=1 TO 31:GOSUB 360:NEXT
310 FOR Y=30 TO 0 STEP -1:GOSUB 360:NEXT
320 SC=11:NS=1:SCREEN 11
330 FOR Y=2 TO 30 STEP 2:GOSUB 360:NEXT
340 FOR Y=28 TO 0 STEP -2:GOSUB 360:NEXT
350 GOTO 280
360 'ＶＲＡＭのＹを書き換えるサブルーチン
370 IF NS THEN LOCATE 1,0:PRINT USING"SCREE
N ##";SC:NS=0
380 LOCATE 1,1:PRINT USING"Ｙの値（輝度）は
##です。";Y
390 LINE(0,48)-(255,175),(Y XOR YY)*8,BF,XO
R:YY=Y:RETURN
400 'on stop で呼び出される
410 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:END
```

リスト② COPYを使ったカラー表示

⬆まずはKの値を縦1列だけ設定してから、COPY命令で複写していく。

⬆PSET命令を使って描いたのに比べ、処理が格段に速くなっているぞ。

```
100 'screen 11と12の色見本
110 'by nao-i on 2. Nov. 1988
120 CALL KANJI0:WIDTH 64:DEFINT A-Z:YY=0
130 CLEAR:DEFINT A-Z:YY=0
140 ON STOP GOSUB 380:STOP ON
150 SCREEN 12:COLOR &HF8,0,0:CALL CLS
160 'ＶＲＡＭのＪとＫを設定する
170 FOR K=-32 TO 31:YP=112+K+K
180 PSET (0,YP),K AND 7
190 PSET (0,YP+1),K AND 7
200 PSET (1,YP),(K AND 56)¥8
210 PSET (1,YP+1),(K AND 56)¥8:NEXT
220 FOR J=-32 TO 31:XP=128+J*4
230 LINE(XP+2,48)-(XP+2,175),J AND 7
240 LINE(XP+3,48)-(XP+3,175),(J AND 56)¥8
250 COPY(0,48)-(1,175)TO(XP,YO):NEXT
260 'Ｙの値を変化させる
270 SC=12:NS=1:SCREEN 12
280 FOR Y=1 TO 31:GOSUB 340:NEXT
290 FOR Y=30 TO 0 STEP -1:GOSUB 340:NEXT
300 SC=11:NS=1:SCREEN 11
310 FOR Y=2 TO 30 STEP 2:GOSUB 340:NEXT
320 FOR Y=28 TO 0 STEP -2:GOSUB 340:NEXT
330 GOTO 260
340 'ＶＲＡＭのＹを書き換えるサブルーチン
350 IF NS THEN LOCATE 1,0:PRINT USING"SCREE
N ##";SC:NS=0
360 LOCATE 1,1:PRINT USING"Ｙの値（輝度）は
##です。";Y
370 LINE(0,48)-(255,175),(Y XOR YY)*8,BF,XO
R:YY=Y:RETURN
380 'on stop で呼び出される
390 SCREEN 0:COLOR 15,4,7:END
```

必殺のロジカルオペレーションなのだ

ロジカルオペレーションとは日本語で論理演算のこと。２進数の１ビットごとに行なわれる計算を意味する。これにはAND、OR、XOR、NOTの４種類があるぞ。

AND演算とは、２つの値の両方が１になっているビットを１にする演算。たとえば、

X%＝&B00000011

Y%＝&B00000101

に対してAND演算を行なうと、変数X%と変数Y%のビット０（一番右側のビット）のみが１なので、

X% AND Y%＝&B00000001

となるわけだ。同様にして、OR演算では２つの値の両方もしくは一方が１になっているビットを１に、XOR演算では２つの値の一方だけ１になっているビットを１にする。またNOTとは、１つの値の各ビットを反転させる演算だ。言葉で説明するとわかりにくいので、表２に内容をまとめてみた。

さて、MSX2やMSX2＋でビデオRAMを扱うには、こうしたロジカルオペレーションの考えが必要になる。例題として、前ページのリスト１のプログラムでビデオRAMのYの値を１（２進数で00001）から２（00010）へ増やすことを考えてみよう。つまり、

$b_7b_6b_5b_4b_3b_2b_1b_0$

00001???

というビデオRAMの内容を、

$b_7b_6b_5b_4b_3b_2b_1b_0$

00010???

に変えるわけだ。ビット２から０にはＪまたはＫの値が入っているので、ここを変えてはいけない。

筆者が考えたのは、元のＹの値の１と目的の値の２のXORである３を８倍し、

LINE(0,48)－(255,175),24,XOR

を行なうこと。１回の書き換えでＹの値が１から２に変わるわけだ。これがリスト１の390行、

LINE(0,48)－(255,175),(Y XOR YY)＊8,BF,XOR

の意味。Ｙは目的のＹの値、YYは元のＹの値を表わしている。

SCREEN 10と11は何がどう違うのか

表１にまとめたSCREEN 10と11の機能はまったく同じ。BLOADされた画面を表示する場合にも、これらのスクリーンモードの違いは表われない。それでは何が違うのか。BASICの命令などで、画面に図形や文字を書き込むとき、問題になってくるのだ。

図３のところの２枚の写真が、その違い。YJK方式で記録された画面データをBLOADし、

CIRCLE (128,106),100,6

を行なった結果だ。SCREEN 10では、ビデオRAMのビット３が１になり、ビット７からビット４に６（サークル命令で指定した赤の色番号。２進数では0110）が書き込まれる。そのため背景のYJK画面を壊さずに、赤い円が描かれた次第。しかしSCREEN 11では、ビデオRAMに直接６（つまり８ビットにわたって00000110）が書かれるので、〝色化け〟が起こってしまったというわけだ。

この例でもわかるように、YJK画面に文字や図形を重ねて描くにはSCREEN 10を、YJKの画面データを加工するにはSCREEN 11を使う必要があるのです。

SCREEN 11でもテロップを使うには

リスト３は、SCREEN 11の画面に文字を書き込むプログラム。文字を表示するにはSCREEN 10を使うと書いたばかりだけど、PRINT

図③ SCREEN 10と11のビデオRAM構成

	b7	b6	b5	b4	b3	b2	b1	b0
左	Y0				A0	KL		
	Y1				A1	KH		
	Y2				A2	JL		
右	Y3				A3	JH		

この２枚の写真は、同じ画面データに対し、SCREEN 10と11で、

CIRCLE (128,106),100,6

を実行した結果。SCREEN 10では、ビデオRAMのビット３が１になって、SCREEN 5と同じようにRGB方式で６番の色が表示される。ビット２から０の値は変わらないので、となりのドットの色が化けることはないというわけだ。

一方SCREEN 11では、YJKのデータが書き換えられるので、このように色が化けるわけ。

言葉で説明すると、どうしても難しくなってしまうSCREEN 10と11だけど、こうして写真を見れば一目瞭然というわけだね。

⬆SCREEN 10にCIRCLE命令で円を描いてみた。色化けは起きていない。

⬆こちらはSCREEN 11。横４ドットごとに色が化けているのがわかるかな。

表② ロジカルオペレーション

記　号	意　　味	例
PSET	指定された色をそのまま書き込む	
AND	元の色との論理積を書き込む	0011 AND 0101 → 0001
OR	元の色との論理和を書き込む	0011 OR 0101 → 0111
XOR	元の色との排他的論理和を書き込む	0011 XOR 0101 → 0110
PRESET	指定された色のビット反転を書き込む	NOT 0101 →1010

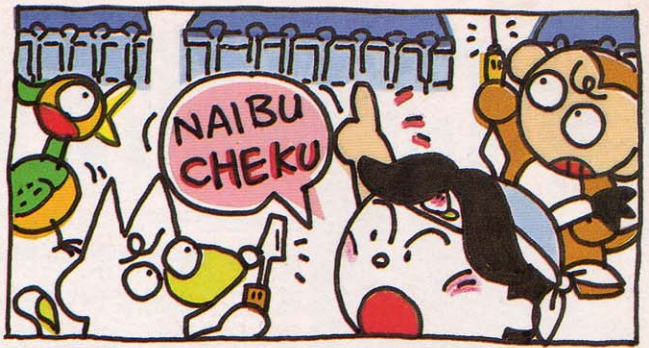
LINE命令でロジカルオペレーション（論理演算）を指定すると、書き込もうとする色と元の色との間で演算を行なった結果が、ビデオRAMに書き込まれる。たとえばSCREEN 12の画面に対して、

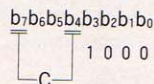
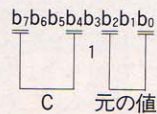
LINE (0,0)－(255,211),&B11111000,BF,AND

を行なうと，ビデオRAMのビット７からビット３まではそのままで、ビット２からビット１までが０になり、画面全体が白黒の濃淡で表示される。

命令の関係でSCREEN 11の方が都合がいいこともあるのだ。

たとえば、SCREEN 10でLINEやPUT KANJI命令を使った場合、YJK画面にはRGB方式で線や文字が書き込まれる。しかしPRINT命令を使うと背景に正方形の枠が出現し、その中に文字が書かれてしまう。これではどうも、テロップには適さないよね。

そこで登場するのがSCREEN 11。SET PAGE命令でビデオRAMをページ1に切り換え、そこに背景の画面をBLOADする。そしてページを0に戻してから、前景色を7、背景色を0に切り換え、PRINT命令で文字を表示。さらにこの文字を、COPY命令で"TAND"を指定して、ページ1の画像データの目的の部分に複写するというわけ。

TANDとは、色番号が0(透明)の部分は複写せず、ほかの色の部分だけをAND演算しながら複写する機能。その結果、色番号が0で書かれた文字の枠は無視され、7(水色)で書かれた文字だけが複写される。文字を表示したい部分のビデオRAMのビット7からビット3が0になるのだ。

次に、同じ文字を(C＊16＋8)で指定された色でページ0に書く。このCの値は、プログラムのはじめの方で入力した色番号。

というように、ビット7からビット4が目的の色番号で、RGB表示を指定するビット3が1、残りのビット2からビット0が0となる。この文字を、今度はTORを指定して複写すると、文字の部分のビデオRAMの内容は、

となり、背景のYJK画面を壊さずに、RGB方式で文字を表示できるというわけだ。このように、別の場所に書いた文字をCOPY命令で複写すると、PRINT命令にロジカルオペレーション機能がないという欠点を補えるぞ。

MSX2+のYJK方式を理解して、自由自在に使いこなすことは難しいけど、うまい使い方をすれば、すばらしい効果を得られるスクリーンモードだ。みんな頑張って研究してみようね。

リスト③ SCREEN 11に文字を書く

```
100 ' SCREEN 11 ノ テロップ°
110 ' by nao-i on 4. Nov. 1988
120 SCREEN 0:WIDTH 32:CALL KANJI0
130 DEFINT A-Z;ON STOP GOSUB300:STOP ON
140 FILES:PRINT:INPUT "file name";FF$
150 OPEN FF$ FOR INPUT AS #1:CLOSE #1
160 INPUT "string";SS$
170 INPUT "color(1...15)";C
180 INPUT "X(0...240)";X
190 INPUT "Y(0...196)";Y
200 SCREEN 12:SET PAGE 1,1:BLOAD FF$,S
210 SCREEN 11
220 SET PAGE 0,0:COLOR 7,0:CALL CLS
230 L=LEN(SS$)*8-1
240 LOCATE 0,0:PRINT SS$
250 COPY (0,0)-(L,15),0 TO (X,Y),1,TAND
260 LOCATE 0,0:COLOR C*16+8,0:PRINT SS$
270 COPY (0,0)-(L,15),0 TO (X,Y),1,TOR
280 SCREEN 10:SET PAGE 1,1
290 GOTO 290
300 '*** called by STOP ***
310 SET PAGE 0,0:COLOR 15,4,7
```

リスト④ SCREEN 12で文字表示をするための裏技なのだ

```
100 ' SCREEN 12 ノ テロップ°
110 ' by nao-i on 4. Nov. 1988
120 SCREEN 0:WIDTH 32:CALL KANJI0
130 DEFINT A-Z:ON STOP GOSUB260:STOP ON
140 FILES:PRINT:INPUT "file name";FF$
150 OPEN FF$ FOR INPUT AS #1:CLOSE #1
160 INPUT "string";SS$
170 INPUT "X(0...240)";X
180 INPUT "Y(0...196)";Y
190 SCREEN 12:SET PAGE 1,1:BLOAD FF$,S
200 SET PAGE 0,0:COLOR &HF8,0:CALL CLS
210 L=LEN(SS$)*8-1
220 LOCATE 0,0:PRINT SS$
230 COPY (0,0)-(L,15),0 TO (X,Y),1,TOR
240 SET PAGE 1,1
250 GOTO 250
260 '*** called by STOP ***
270 SET PAGE 0,0:COLOR 15,4,7
```

完全YJK方式のSCREEN 12には、原則として文字や線を表示することはできない。けれどもロジカルオペレーションを活用して、白い文字を表示する裏技があるので紹介しよう。それがリスト4のプログラム。プログラムの構造自体は、上のリスト3とほとんど同じ。でも注意してほしいのが、200行の

COLOR &HF8,0

と、230行の

COPY …,TOR

の部分だ。これで、文字を表示する部分のYの値を最大の31に設定でき、背景より白っぽい色で文字を表示する。逆に文字の色を3に、ロジカルオペレーションをTANDにすれば、黒っぽい文字が表示されるぞ。

プログラムを実行すると、まずディスクのファイルの一覧が表示される。背景に使いたい画像ファイルを指定しよう。続いて画面に表示するテロップを書き、位置を座標で入力する。これでSCREEN 12の画面に、テロップが表示されるはずだ。

☗プログラムを自分で修正して、テロップをいっぱい出しても面白いかも。

CAI Community Plaza

うわっ、いいなあ！仲間に入れてください

■大妻中学・高等学校からのレポート
■酒井邦秀

コンピュータがいろんなところで活躍中。MSXを使った授業もお目見えです。東京は千代田区にある大妻中学校から、田仲先生の授業を酒井氏がレポート。MSXはどんどんアカデミックになっていくのです。

⬆4人1組で、MSXにさわることができる。みんなで操作すれば、怖くない。

コンピュータで授業ができるの？

MSXはゲームで遊ぶだけのものじゃないってこと知ってた？最近ではあのファミ○○だって、株を売ったり買ったりするのに使ってるんだからね。MSXを教室で使ってる学校があったって不思議じゃないんだ。

勉強に使っちゃうと、コンピュータがつまらなくなるのではないかって？　それはちがうよ。コンピュータで授業を、面白くしてしまおうというわけなんだ。

それでは、ホントにそんなことができるのか？　さて、それが今回のテーマ。つまり、コンピュータで授業が面白くなるものだろうかということだ。とにかく大妻中学校っていう女子校で見てきた理科の授業の話を聞いてほしい。

理科の授業は、まるでアドベンチャーゲーム

理科室には、大きめの机が12個ならんでいる。机の上には松下のMSX2(FS-5500)が1台ずつ。それぞれの机には4人一組で生徒が座っていて、コンピュータの画面を見ながら頭をひねっている。

「ヒントはどこの画面にあったっけ？」

「そっちのキーを押して、火山の画面に行って、矢印でまん中のやつを示して……」

「あれ、またもどった。何回目？」

「やっぱり、最初の画面にもどろうか……？」

「となりの班はどうなってる？」

「ああ、そうか。あの画面に行けばいいんだ。」

「出た、出た、出た。きゃーあ。」

まるで理科の授業というより、アドベンチャーゲームで遊んでいる仲のよい女の子4人、という感じ。これがなんと、中学3年理科第2分野〝大地の変化〟の中の〝地球を調べる〟の授業なんだ。先生は田仲義弘先生。歳は30ちょっとかな。MSXが教室で大活躍しているのも、実はこの先生の元気さのおかげではないかと思う。

見学した授業は〝地球を調べる〟の最終回。教室の隅には実物の岩石標本を入れた箱がならんでいて、まずは、各班ごとにその箱を自分たちの机に持ってくる。そして、コンピュータの画面を参考に、それぞれの岩石の名前を当てなくてはいけない。授業が終わるまでに作業を終わらせるという、制限時間付きだ。さっきのアドベンチャーゲームみたいな会話は、ヒントになる画面を探していたんだね。

でも岩石の名前当てにたどりつくまでには、たくさんの画面を通過しなければならない。なにしろ、〝地球を調べる〟のがテーマだから。地殻の話、ヒマラヤから出た貝の化石のこと、ウェゲナーの大陸移動説、プレートテクトニクス理論、などなど。4人で工夫しながら、次々に画面上にヒントを呼びだして、その解説を読んでいかなければならないんだ。

授業の中味は濃いけど、コンピュータの操作は簡単。カーソルキー(またはトラックボール)で画面上の矢印を動かして、目的の物に合わせる。それからファンクショ

田仲先生って、こんな人なんです

⬅すべてはこの教壇で操作されます。設計したのも先生です。

⬇必殺、究極のオリジナルノート！

田仲先生が家で作ったというプログラムは、コリにコッテいました。ご自分で撮られた山や紅葉の写真を組み込んだり、波の音が入っていたり……。こんな教材だったら、放課後も遊んでいきたい！　って思うほど。

プログラムにしても手帳にしても、手作りの工夫と才能が光ってます。外字のデザインひとつひとつが全部オリジナル！　かわゆいのだ。

長年かかって、蜂の研究をしている方でもありまして、夏休みは観察のためにひと月くらい山にこもるとか。授業も、研究も追求し続けてくださいね。

千倉真理

ンキーで、その物について何をしたいか（たとえば調べるとか××するとか）を、画面の指示にしたがって指定するだけだ。

火山が爆発する画面には効果音も入っているし、アニメふうな動きをする画面もある。生徒を飽きさせないためのいろいろな工夫が、凝らされているんだね。

MSXで紙芝居に挑戦！

「美術部の生徒にコンピュータを使わせたら、こんなものを作ってきたんですよ」と、田仲先生が見せてくれたのが、MSXを使った紙芝居。グラフィックツールで描いた絵に合わせて、テープレコーダーからナレーションが流れるというものだ。

授業でもコンピュータの人気は凄いけど、勉強を意識しないですむ課外活動では、生徒の独創性が100パーセント発揮されるんだなあと再認識。これからも、どんどん面白い使い方を考え出してください。そして、Mマガにも教えてくださいね。

⬇松下のFS-5500にテープレコーダをつないで、紙芝居のデモンストレーション。

オリジナルサブノートが授業の鍵をにぎる

そんな凝ったことができるのも、田仲先生がMSX1の時代から授業にコンピュータを使っていて、MSXをすっかり消化しているから。実は、システムに関する田仲先生の説明は高度すぎて、ボクにはわからないところもある。でも、このコンピュータ授業全体の中で、絵の分量と説明文の分量が、なかなかバランスよくできているな、というようなことは、英語の先生であるボクにもわかった。

また、画面ごとのつながりもよく考えられていて、たとえば絵を見て「あ、これは何だろう」と思った物を画面上の矢印で指す。するとそこの部分が拡大され、くわしく調べることができる。さらにまた「これは何かな」と思った物を指すと、名前や性質や働きが説明されるというわけ。

さて、生徒たちは画面に新しい説明が出てくるたびに、〝サブノート〟というプリント（12ページもある！）にそれを書き写していく。読むにはちょうどよい分量の説明でも、写すとなるとかなり大変で、ヒーヒーいっている感じもした。コンピュータを使った授業そのものは、みんな楽しそうにやっていたし、それぞれに感想を聞いても大変好評だった。もし書き写す作業でその楽しさが損なわれてしまうとしたら、残念だね。

田仲先生は、授業でもなんに関しても「楽しくなければ意味がない」といっている先生だ。この気持ちが大切なことは、前にMマガに連載していた〝CAIクリッピング〟を読んでいてくれた人はよく知っていると思う。だからこそボクは、〝書き写す〟作業ももっと楽しくならないかな……と思ったというわけ。大切なことだからちょっと説明させてもらおう。

受動的にも積極的にもなりえてしまう授業

コンピュータを教室で使う場合を、おおざっぱにふたつにわけてみよう。ひとつは、生徒が何かの知識を受け入れやすいように（受動的に）コンピュータを使う場合。もうひとつは生徒が自分から情報を探しだしたり、ゼロから何かを作り出すために（能動的に）使う場合。ふたつのうちどちらかがよくて、もう一方は悪いという単純な話ではない。これはむしろバランスの問題だろう。

⬆「できたての教室だぞ！」。湯気がホカホカたってる？

バランスがいいかどうかは、見る人によっても違ってくると思う。ボクには田仲先生のコンピュータを使った授業は少し書き写しが多いように感じた。生徒が少し受身すぎるという気がしたわけだ。授業のあとで感想を聞いたところ、「授業中は、とにかくこうやって、書き写しておいて試験前に暗記するんです」という生徒もいた。これでは、せっかくのMSXを使った授業が、単なる書き写しの作業になってしまうのではないだろうか。

その点を田仲先生にたずねると、「ただ機械的にサブノートを埋めるのではなく、各項目の間の関係を理解しないと埋められないように、作ってあります」とのこと。たしかに岩石の名前当てはそういう気もした。火成岩が、どういうところで、どういう作用で作られるかがわかっていないと、ヒントの画面に早く行けないんだ。でも、欲をいえば、そういうゲーム的な部分をもっと増やして、生徒たちがより積極的に授業に参加できるといいと思う。

もっともっとアドベンチャー的に……

そこで、素人にしかできないような大胆な提案をひとつ。〝地球を調べる〟のコンピュータ教材を、もっとアドベンチャーゲームふうにできないものだろうか。たとえば、ジュール・ベルヌの『地球の中心への旅』（またの名を『地底旅行』）などを土台にして、世界最大のダイヤモンドを探しに行く物語にしてしまうとか。

話はこんなふうにはじまる。大妻の女生徒グループがある日富士山に登り、偶然にも深い穴を発見する。その穴の壁は何かの鉱物できらきらと輝き、そして岩の間には謎の文書が……。暗号を解くと、その文書は東京ドームくらいの大きさのダイヤモンドの存在を語っている。そこで生徒はダイヤモンド発見の旅に出かけ、旅の間に地殻変動や、火山や、大陸移動や、岩石のことを勉強していく。

こういうストーリーが実際にできると、アメリカの〝ミミ号の航海〟に似てくるかな。これは、ビデオテープや本を駆使して、鯨を救う航海をシミュレートしたコンピュータ教材だそうだ。今のダイヤモンドの話も、とても田仲先生1人に製作を押し付けるわけにはいかない。ソフトメーカーやハードメーカーにも、本腰をいれてもらいたくなるわけだ。

「ボクはMSXが大好きなんです」と田仲先生は話す。コンピュータを授業に使うことも好きだからこそ、自分で苦労してプログラムを作っているのだという。これから、コンピュータを含めたマルチメディアの教材が出てくると思うけど、だれもが授業に利用できるようになるためには、コンピュータがもっともっと身近なものになる必要がある。そんな可能性を秘めたマシンがMSX。これが田仲先生の意見なのです。

私は生の声が聞きたいんですよー！

ウハウハ😊ソフトハウス日記

第 2 回

MSXマガジン編集部の面々が右往左往、あっちこっちと飛び回り、足でかせいだソフトハウスの生の声！　これからの新作情報やソフトハウスの方向性が、ほれ、手に取るように⁉　Mマガ編集者の出張の結果を目にもみよ。北は北海道から南は九州まで。全国行脚の、ウハウハ😊ソフトハウス日記の第2回目です。さて今月はどことどこでしょうか？

コナミ

老舗のパワーを見せて

MSXといえばコナミ、コナミといえばMSX。切っても切れない、縁だよね。MSXの創成期のころから、秀作ソフトを創り続けているコナミを、このコーナーに出ていただかないと、バチが当たってしまう。

しかし、やや気になってしまうことが一点。最近ちょっと、ソフトの発売ペースが遅れぎみのような気が……。そのあたりも含めて、コナミの社屋に突撃！　お相手くださったのはもうご存じ、泣く子も黙ってひっくり返っちゃうという（？）、広報の紙尾さんだ。

「最近、ソフトの発売が遅れぎみで、ほんとに申しわけありません。でも、それぞれの作品の出来は、十二分に楽しんでいただける内容と、確信していますし、自信があります」

おー。確かに、新作ソフトの発売が延びてしまうのは、我々にとってはちょっと悲しいことだけど、その後に出てきたソフトがすばらしい出来なら、許しちゃいますよね。人間は、やはり、『スナッチャー』、『ゴーファーの野望』、そして『コナミのゲームコレクションVol.1～4』。どれもいずこから。

⬆コナミがある東京神保町のビルには、こんなテナントが。みんな一流企業ばかりねー。

⬆玄関風景。車止めなんかもあったりして。こういうところにハイヤーで乗りつけたいもんだわ。

⬆いつもの紙尾さん。もう、みなさん、おなじみすきて、何もいうことがございませんことよ。

「今の段階ではまだお話できませんが、'89年の1月か2月に、また新作のアナウンスをしますので、楽しみにしておいてくださいネ」。今は教えていただけないんですか？

「だめです」

うーん、守りが固いな。ところで2＋の新作って出ないんですか？

「出していく予定はあります。正式な発表は、もうすこし待ってくださいってば」。うーん。しょうがない、待つかな。いずれにしても、あと1ヵ月か2ヵ月すれば、新しいコナミの動きがわかるみたいですから、じゃあそれまでに、スナッチャーとゴーファーを解いておきましょうかね。「3度のゴハンの次に『魔城伝説』が好きです」という紙尾さんから引き出せた情報は以上でした。ん？　みんな不満足⁉　でも、まあ、待ってみようじゃないか、なあ、みんな！

エニックス

夢のあるエニックスワールドだ

⬆忙しくて人が出払っているなか、無理に集まってもらいました。「ね、誰か逆立ちできない？」との声もありましたが……ねぇ。

新宿のとあるビルの中。入口のドアに張ってあるのは『ドラクエ』のポスター。そう、ここはまさしく社会現象にまでなった一連の『ドラクエ』シリーズを生んだエニックスなのだ。で、ドアを開けるといつもにこやかで温和な雰囲気を漂わせる開発部の曽根さんが迎えてくれた。

まずは気になる『ドラクエⅢ』のことから聞いてみた。編集部にも「いつになったら発売されるんですか？」などの声がたくさん寄せられているしね。

「う、ううっ。予定はしているんですよ。しかし『ドラクエⅢ』の場合、移植がとても大変なんです。でも、1日も早く期待に答えたいと思っています」

⬆おおっ、普段真面目そうな人がこうなるときが私は怖いのです。

⬆「寿命が縮むー」と言いつつもカメラ慣れしている曽根さん。さすがっ。

ちょっと困らせてしまったみたいだ。でもこの質問はことあるごとに続けていくつもりなので、曽根さん、覚悟しておいてください。

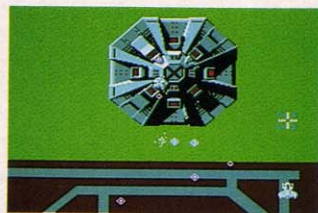
それでは今後の予定を聞いてみよう。とりあえず『ウイングマンスペシャル』に続いての作品は、この日まだ開発途中にあった『アンジェラス』。いきなりイメージの違う作品になり驚いてしまった。この後はどういうものが発売されるのだろう。

「えーっと、そうですねえ。具体的には決まっていませんが、他機種のソフトを順次移植していくつもりではいます」

そうそう、ディズニーの『ファンタジア』をイメージした『ドラクエ』のビデオも発売されたね。エニックス自体がディズニーワールドのように夢のある世界を展開していってくれるかもしれないぞ。

ナムコ

期待せずにはいられない!!

⬆ガラス拭きのおじさんとナムコのビル。なかなかシャレた造りなのだ、これが。

⬆発売が待たれる『ゼビウス』。さあ、今から貯金しろよー！　スゴイからー!!

アーケードゲームを筆頭に、ファミコンなどのホーム・アミューズメントにもグイグイ君臨するナムコ。『イシターの復活』の発売により、MSX用のゲーム開発に対する気合が感じられた。そこで、我々はこれからのナムコを期待しつつ、東京は矢口渡(やぐちのわたし)にあるナムコへと足を運んだのであった。

取材に立ち会ってくれたのは、ナムコット事業部の河野さんと吉積さん。Mマガ編集部にもよく訪ねてくるので、取材も思いのほかスムーズに進んだ。

⬆ふくみ笑いが気になる河野さん(右)と吉積さん。会うといつも新情報を教えてくれる。お世話になってます。

「まず『ゼビウス』なんですけど、おかげさまで前評判もよく、発売は12月下旬になります。今までのゼビウスのイメージを、さらにグレードアップした、スゴイできになりました。ゼヒ期待してください。おもしろいですから」と河野さんは語る。

「あと、『センターコート』なんですけど……。もう少し待ってください」とのことだ。テニス好きのキミは首を皿のようにして(？)待とうね。お金ためて。

ところで、じつはナムコが極秘(？)に開発してるゲームがある。今は**野球ゲーム**としかいえない。が、カンのいいキミならわかるよね。**野球ゲーム**といったら、ファミスタ、だな。開発は順調で、動いているゲーム画面が見られるのはたぶん来年になってからのようだ。MSX2＋対応だぞ。かなりスゴいものになりそうだな。また発売日など具体的なことに関しては未定だが、新しい情報が入り次第お伝えするぞ。まぁ、詳しくはNEW SOFTのとこ見てね。

コンパイル

ソフトハウスから出版社に転身!?

⬆こっそり見せてくれた、真・魔王ゴルベリアスの開発バージョン。グラフィックがとってもキレイだった。

新幹線で東京から５時間。のんびりと読み始めた文庫本も終わろうとするころ、電車は広島駅のホームにすべりこんだ。目指すはお好み焼き……じゃなかった、『ディスクステーション』が好調のコンパイル。広島を起点として大阪、名古屋と廻る、２泊３日のソフトハウス紀行の、最初の訪問先だ。

ボクらを出迎えてくれたのは仁井谷社長さん。ちょうどディスクステーション創刊号の発売後ということもあり、パソコンショップや読者からの問い合わせ電話をぬってのインタビューとなった。

⬆最近、雑誌に出すぎちゃって……という仁井谷社長。

⬆コンパイルのスタッフは30人ほど。開発セクションだけでマンションの２部屋を占領している。

「まず今後の発売予定としては、ディスクステーションの隔月刊が決定しています。それから、その間を埋めるようにして、通常のゲームソフトやそれ以外の何かを出していきたいですね。とりあえず年末に『真・魔王ゴルベリアス』を出しますよ」とのこと。ゴルベリアスに関しては、先月のニューソフトのコーナーで紹介したとおり。昨年発売されたMSX版をパワーアップし、MSX2と２＋の兼用ソフトとしたものだ。

〝それ以外の何か〟というのがビッグニュースで、レトロゲームばかりを集めて、ディスク版ソフトとして発売してしまおうというもの。現在予定されているのが、来年３月頃の『レトロセガ』。その昔、コンパイルがセガブランドで開発したゲームの数々を、６本１組にして4,800円で発売するそうだ。またシューティングファンのためには、『ガーディック』の続編も開発中とのこと。話題作が目白押しのコンパイルなのだ。

ウインキーソフト

着々と開発されるゲームに期待大だあ

⬅お世話になった高宮さん。いつも笑顔が絶えない社長さんです。

落ち着いた雰囲気のなかにも都市化の進んでいる、大阪は江坂。そこにあるマンションの中に構えるウインキーソフト。アクティブシミュレーションという、ちょっと風変わりな『あかんベドラゴン』でおなじみだろう。

取材班を迎えてくれたのは高宮さん。ウインキーソフトの社長さんだ。さっそく新作情報をたずねてみたのだ。

「まずはTAKERUで販売される『音知くん』です。ミュージックエディタなんですけど、自動音楽作成モードがありまして、動物に見たてた雰囲気（たとえばゾウなら重い感じ、ネズミなら軽快に、といった風）の曲をMSXが勝手に作ってくれるのです。FM音源はもちろん、PSGにも対応しています」

発売時期にとらわれないソフト、とくにツールはTAKERU向きなのでは、といった意向のようだ。でも、これなら音楽に詳しくない人でも、素直に受け入れられるんじゃないかな？

あと開発中のものに、『アメリカンサクセス』がある。これはボードゲーム（モノポリーやバンカースなど）を題材にしたゲームだ。お金の計算などの面倒なことはいっさいMSXにまかせて、プレイヤーはゲームに集中できるのだ。内容は、ちょっと経営シミュレーションぽいものに仕上がりそうだ。寒い冬の夜、石油ファンヒーターの前に座って、みんなでワイワイ遊ぶ、なんていいよね。べつにセラミックファンヒーターでもかまわないけど。これは来春発売予定だぞ！

⬆『音知くん』をチェックしているところ。隣では『アメリカンサクセス』を開発中。早く作ってください。待ってますよ。

MSX MUSIC EDITOR

⬆シブいイメージだが、とても使いやすい音知くんだ。自動音楽作成がウレシイ。

着々とジャンルを広げるウインキーソフトはがんばっているのだ。

アイレム販売
アーケード仕込みのパワーを見た

大阪は西区にある岡本興産ビル。なかなかイカシた作りのこの中に、アイレム販売がある。

アイレムといえば、やっぱり『R-TYPE』である。

我々取材班はアイレム販売の吉岡さんに、これからの新作についていろいろ聞いてみた。

➡デーンとそびえるビル。なにを隠そう、ここにアイレム販売があるのだ。

「R-TYPEは発売が遅れて大変申し訳ありませんでした。モノはかなり前にアップしていたんですけど……。チップ不足のため、遅れざるを得なくて。でも、12月中には発売しますので、どうか買ってプレイしてほしいですね。苦労しましたから」

アーケード版とは少し違う点があるものの、やはりあのスリルは原作ゆずり！　待ちに待ったR-TYPE、シューティングゲーム好きなら、ゼヒ遊んでみて！

で、今後のゲームソフトについても、吉岡さんはこう語ってくれた。

「MSXはとても魅力的なハードですね。もしこれからMSX用にゲームを作るとしたら、やはりアーケード版の移植になると思います。ユーザーさんの要望が強ければ、作っていきたいですね」

これからのアイレムの動きに期待したいところだね。

⬆はーい、いきますよ！　と記念撮影。中央のダンディーな人が吉岡さん。で、その右隣の人も吉岡さん……、あれ？

やってきました、大阪へ！　昨日は東京から広島へ行って、コンパイルの取材。そして、今日はウインキーソフトとデータウエスト（次号で報告）、そしてアイレムと日本物産の取材をしました。うーん、いいなぁ出張って。おいしいものを食べて、仕事を忘れて(おいおーい！)、のんびり羽をのばす。いやー、天国ですわ。えっ、この取材報告、私が書くの？　がちょーん!!

日本物産
アミューズメントの移植に期待

MSXのソフト開発では、まだあまりお馴染みではないけど、ゲームセンターを中心とするアミューズメント業界では、知る人ぞ知るのが日本物産。ニチブツの愛称で、広く親しまれているのだ。

そのニチブツのMSXソフト第1弾は、麻雀ゲームの『制覇』。Mマガでも前に紹介したことがあるけど、コンピュータに勝つごとに女の子が服を脱いでいくという、ちょっぴりエッチなソフトだったね。じつは、このゲームのオリジナルはゲームセンター版。アミューズメントゲームからの移植版だったというわけ。

ボクらが訪れたのは、大阪の天神橋にある日本物産の本社ビル。いつも電話で新作ソフトの情報を教えてもらっている、広報課の三浦さんにお話をうかがってきた。

⬆おじさまたちに大評判だったという『制覇』のパッケージを持つ三浦さん。いつもお世話になっています。

「ファンの皆様には大変お待たせしましたが、12月下旬に『テラクレスタ』が発売されます。FM音源対応で迫力満点。開発が遅れたぶん完成度が高くなっていますから、楽しみにしてください」とのこと。ゲームセンターで話題になったシューティングゲームだけに、移植のほどが気になるところだね。

⬆いよいよ発売が決まった『テラクレスタ』。シューティングファンは必見だ。

また、前々から噂にのぼっている『クレイジークライマー』の移植に関してうかがうと、「予定には入っているんですが、発売は来年の夏以降」という答え。首を長～くして待っていよう。

マイクロキャビン

アドベンチャーならキャビンにおまかせ

⬆これが話題のマイクロキャビンビル。なんとも不思議なかたちをしている。

名古屋から近鉄特急で30分。三重県の県庁所在地、四日市市にマイクロキャビンがある「ゆくゆくはビルの1階を喫茶店にして……」なんて大矢知社長が語るビルは、四日市で一番ナウイとお墨付きのもの。ふと見ると社長自慢のBMWのM3という、とーっても高い車が停めてあったり、入り口の横にかっこいいサイクリング車が立てかけてあったり。ソフトハウスというより、どこかのブティックといった雰囲気なのだ。

日頃、木村屋さんのパンをかじりながら、Gパン履いて仕事をしている取材班(特にラメン)は、このムードに少々ビビリ気味。それでも気を取り直して、新作予定をいろいろとインタビューしてきたぞ。

「年末にかけての話題作は、『きまぐれオレンジロード』と『スーパー大戦略』ですね。それから、11月下旬には『めぞん一刻・完結篇』のディスク版も出ます」と話してくれたのが大津さん。高橋留美子作品のアドベンチャーゲーム化は、これからも続けていくとのことだ。また来年の春頃には初のRPGを発売予定。MSXへの移植もありうるというから楽しみだね。

➡一週間前に納車されたばかりのM3の前でほほ笑む大矢知社長。

⬅Mマガ編集部にもよく出没する大津さん。これからもヨロシク!

ラメンの 出張日記(2)

あー、頭が痛いです。昨日は取材のあと、大阪でドンチャン騒ぎ。悪ノリした取材班のひとりなんか道頓堀川に飛び込む始末(うそ)。次の日は早起きしなきゃならなかったのにぃ……。

さて、今日はマイクロキャビンとブラザー工業、そしてT&Eソフトに取材に行きます。この取材が済めば出張はおしまい。ゆっくり温泉にはいって、うまい料理に舌つづみ。え、直帰するの? ガーン。もう少し出張気分に浸っていたいよー。え、原稿? まだですけど……。

ブラザー工業

TAKERUソフトも頑張るぞ!

⬆『音知くん』の開発バージョンをチェック中。もうすぐ発売されるぞ。

名古屋の文化の中心地として、その名のとおり栄える栄(さかえ)から、地下鉄名城線に乗って20分くらい。堀田という駅を下りたところに、ブラザー工業のTAKERU事務局があった。ここはMマガの特集用ソフトやソフコンソフトの販売に、いつもお世話になっているところ。ソフト自販機TAKERUがあってこそのMマガと、ついつい緊張してしまうボクらであった。

「遠いところご苦労様です」と、ニコヤカに出迎えてくれたのは事務局の柴田さん。さっそく新作情報をお聞きすると、「年末に発売が予定されているのは、アドベンチャーゲームの『ウォーニング』と、自動作曲機能を持ったFM音源対応のミュージックエディタ『音知くん』です。どちらもTAKERUでしか手に入らない、オリジナルソフトなんですよ」とのこと。価格はそれぞれ4,800円。

また来年の春頃には、『野球道』というオリジナルゲームの発売も決定。なんとMSX2+対応のソフトで、プロ野球の12球団にTAKERUチームを加え、ペナントを争うものになるらしい。「シーズンごとに選手のデータを更新することもTAKERUならできますね」なんて話も小耳にはさんだから、今後の展開に期待しよう。

⬆ソフト自販機TAKERUを前に記念撮影。右端の人が柴田さんだ。30歳になるまでは、独身で過ごすと決めているとか。

T&Eソフト

いつも気になるソフトハウス

名古屋といえば、T&Eソフトですね。『グレイテストドライバー』や『レイドック2』など、新作をバシバシ発売しているが年末の目玉は『サイオブレード』に尽きるだろう。発売を今か今かと待っているユーザーの代表として、我々取材班は営業の吉川さんに話を聞いてみた。

「ええ、大丈夫です。きっと。あ、いやいや、なんでもないです。でも、今チョット開発がツマッてまして……。でも大丈夫ですよ。出します！　出してみせますよ。待っててくださいね」

どうやらキミがお年玉でホクホクしているところに発売されそうだ。お正月はモチを食べながらサイオブレード、そんな人もいっぱいいそうな気がするね。

これは新作ではないのだが、イベントでのゲーム大会用に、なにやら『あーぱーみゃーどっく』なるゲームを開発しているようだ。レイドック2のパッケージに入っている応募はがきに、キミの考えた敵キャラクターのドット絵を描いて送るのだ。優秀なものは、ゲーム中に登場させてしまうというわけ。タイトルからわかるように、レイドック2のパロディー版で名古屋上空を舞台としたシューティングゲームなんだけど、非売品なんだなーこれが。ぜひとも手に入れたい！　という人はイカした敵キャラを送ってみてくれ！

⬆日本一の大ボケ漫才コンビ!?　営業の吉川さんと、ハイドライドシリーズでおなじみの内藤さん。

⬆サイオブレードの開発スタッフのみなさん。和気あいあいとした雰囲気がうかがえる。楽しみに待ってますよ。

吉川さんとのお話が終わったあと、開発室におじゃました。机の上には極秘(？)の資料が積まれてあったり、開発中のゲーム画面が映し出されているディスプレイがあったりと、緊迫感に満ちていたのだ！　うーん、次から次へとソフトを出すT&Eソフト。それだけに新作を期待している人も多い。これからも楽しくて面白いソフトを作ってほしいと願うのだ!!

日本テレネット

創立5周年のパワーだあ!

アクションからRPGまで、多彩なゲームを作り続けている日本テレネット。『エグザイル』のヒットで今、ノリにノッているソフトハウスだ。エグザイルといえば、ドラッグというちょっと怪しげなアイテムを使うことで、話題を呼んだよね。

「このゲームでのドラッグというのは、単なるアイテムに過ぎないんですよ。エグザイルに登場するアサシンという人物も、実際にドラッグを使用していたようですし」とシナリオ担当の赤堀さんは語ってくれた。

➡MSX版のエグザイルを担当した梶(かじ)さん。なかなかの好青年といったカンジ。

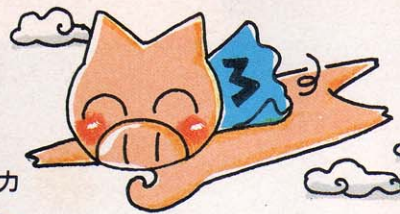
で、気になるのは続編の『エグザイルⅡ』だ。

「前回はほかの機種のものを少し簡単にした形になってしまって、MSXユーザーのみなさんには申しわけありませんでした。しかし、プログラマーががんばってくれたおかげで、他機種のものと変わらないデキになりそうです」と、営業の福島さんの言葉にもパワーと熱気がこもっていた。我々取材班もチラッとサンプル版を見せてもらったが、はっきりいって驚き！　前作よりも数段レベルアップしているのだ!!　喜びの笑みを隠しきれない我々であったのだ。

ところで日本テレネットは創立5周年を迎えた。それを記念してキャンペーンクイズを実施中だ。カンタンなクイズに答えるだけで、抽選でゴージャスなプレゼントがもらえる。が、締め切りが近い。詳しいことは雑誌の広告やパソコンショップで。キミに当たるかもしれないぞ。うーん、つくづくユーザーフレンドリーですね！

⬆各スタッフは、このような壁をへだてた机に向かって日夜がんばっています。

⬆スタッフの人にエグザイルⅡのロゴを持っていただいた。ちょっと緊張ぎみ!?

帰ってきた ウーくんのソフト屋さん#6

TOOL　MSX　MSX2　RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　成一

ウーくんの おこづかい帳

ご利用は計画的にね！

寒い季節になりましたね。でもこれから冬休み、クリスマスときて、お正月！　一番楽しい時期ですね。街を歩いていると、北風がピューピュー吹いて、体はブルブルしちゃうけど、心の中は期待でポカポカなんじゃないですか？　でも、あんまりうかれていると、せっかくためたお年玉もパッとなくなってしまいますね。そこで、お金を計画的につかうために、このおこづかい帳を利用してみてはどうですか？　たくさんたまった(?)お年玉を、ちょっとカシコくつかってくださいね。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用していませんが、念のため一度セーブしてから実行してください。

また、このプログラムはディスク対応のため、ディスクドライブを持ってない方は使用できません。あらかじめご了承ください。

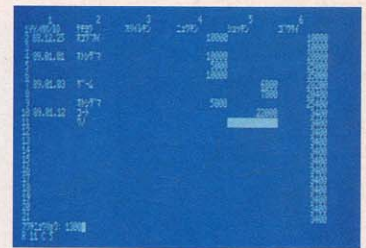
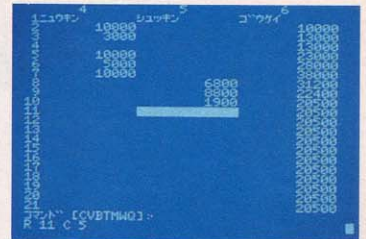
カーソルキーでカーソルを動かすことができます。カーソルの表示されているところをセルといい、画面左下に〝R1C1〟の形で表示されます。Rは横の列、Cは縦の列の番号を表わしています。

〝コマンド〟と表示されているときは、5つのコマンドが使用できます。コマンドの意味は、

C＝文字の入力
V＝数字の入力
B＝セルを空白にする
T＝セーブ・ロードをする
W＝セルの長さを変える

です。Qキーで終了します。

```
1000 'UKUN OKODUKAICHOH
1010 'ショキ セッテイ
1020 SCREEN 0:KEY OFF:CLEAR 5000:CLS:W=40
1030 WIDTH W:SY=1:SX=1:X=1:Y=1:OY=1:OX=1:LOCATE,,1
1040 DIM N(40,10),C$(40,10),M(40,10)
1050 GOSUB 2310:GOSUB 2370
1060 GOSUB 2130:GOSUB 1950
1070 'キー ニュウリョク ト コマンド ニュウリョク
1080 T=STICK(0)
1090 X=X-(T>1 AND T<5 AND X<11)+(T>5 AND T<9 AND X>1)
1100 Y=Y-(T>3 AND T<7 AND Y<41)+(((T=1 OR T=2)OR T=8) AND Y>1)
1110 IF OX<>X OR OY<>Y THEN GOSUB 1950:OX=X:OY=Y:GOTO 1080
1120 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1080
1130 IF (K$=<"9" AND K$>="0")OR K$="." OR K$="-" OR K$="+" THEN GO
SUB 1450:C=2:GOTO 1170
1140 C=INSTR("CVBTWQcvbtwq",K$):IF C=0 OR C>12 THEN 1080
1150 IF C>6 THEN C=C-6
1160 ON C GOSUB 1210,1320,1480,1540,1750,1880
1170 IF C=2 THEN GOSUB 2370:GOSUB 2130
1180 GOSUB 2230:GOSUB 1950
1190 GOSUB 2370
1200 GOTO 1080
1210 ' モジニュウリョク COMMAND=C
1220 I$=""
1230 LOCATE 0,22:PRINT "モジニュウリョク:";STRING$(10," ");:LOCATE 11,22
1240 K$=INKEY$:IF K$="" THEN GOTO 1240
1250 IF K$=CHR$(&HD) THEN C$(Y,X)=I$:M(Y,X)=2:RETURN
1260 IF K$=CHR$(&H8) AND LEN(I$)<>0 THEN I$=LEFT$(I$,LEN(I$)-1):GO
TO 1300
1270 IF K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1280 IF LEN(I$+K$)>20 THEN BEEP:GOTO 1240
1290 IF K$>=" " AND K$=<CHR$(&HFE) THEN I$=I$+K$
1300 LOCATE 11,22:PRINT STRING$(22," ");:LOCATE 11,22:PRINT I$;
1310 GOTO 1240
1320 'スウチニュウリョク COMMAND=V
1330 I$=""
1340 LOCATE 0,22:PRINT "スウチニュウリョク:   ";:LOCATE 11,22
1350 K$=INKEY$:IF K$="" THEN GOTO 1350
1360 IF K$=CHR$(&HD) THEN N(Y,X)=VAL(I$):M(Y,X)=1:RETURN
1370 IF K$=CHR$(&H8) AND LEN(I$)<>0 THEN I$=LEFT$(I$,LEN(I$)-1):GO
TO 1430
1380 IF K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1390 IF LEN(I$+K$)>9 THEN BEEP:GOTO 1350
1400 IF (K$>="0" AND K$=<"9") THEN I$=I$+K$:GOTO 1430
1410 IF K$="." AND INSTR(I$,".")=0 THEN I$=I$+K$:GOTO 1430
1420 IF (K$="-" OR K$="+")AND I$="" THEN I$=K$
1430 LOCATE 11,22:PRINT "            ";:LOCATE 11,22:PRINT I$;
1440 GOTO 1350
1450 'チョクセツ スウチ ヲ ニュウリョクスル
1460 I$=K$:LOCATE 0,22:PRINT "スウチニュウリョク:   ";:LOCATE 11,22
1470 GOTO 1430
1480 'セル ヲ クウハク ニ スル COMMAND=B
1490 LOCATE 0,22:PRINT "タイショウ セル R";Y;"C";X;"イイデスカ(Y or N)";
1500 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1500
1510 IF K$="Y" OR K$="y" THEN M(Y,X)=0:N(Y,X)=0:C$(Y,X)="":RETURN
1520 IF K$="N" OR K$="n" OR K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1530 BEEP:GOTO 1500
1540 'テンソウ COMMADN=T
```

●このフログラムのリストは１行66文字で掲載してあります。

⬆毎日きちんと入力しましょうね。

⬆これを使って財テクしましょう!?

各行の説明

1000〜1060	初期設定
1070〜1200	キー入力とコマンド入力ルーチン
1210〜1310	文字の入力判定
1320〜1470	数値の入力判定
1480〜1530	セルの中身を空白にするルーチン
1540〜1740	ディスクへのデータのロードとセーブの判定ルーチン
1750〜1870	セルのサイズを変更するルーチン
1880〜1940	プログラムを終了するルーチン
1950〜2120	カーソルの移動と表示処理
2130〜2220	画面を表示する
2230〜2240	コマンドを表示する
2250〜2300	各項目を表示する
2310〜2360	表の初期化ルーチン
2370〜2420	表計算ルーチン

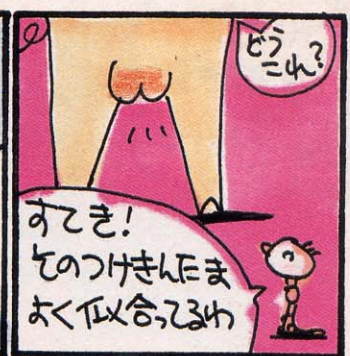
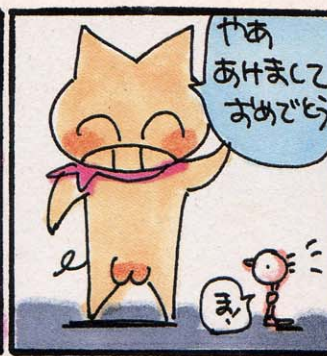
プログラム解説

数字の入力はVコマンドを使わなくても、直接数字を入力することができます。また、MSX2を持っている人は、1020行のW＝40をW＝80にすれば、80字モードで表示することができます。

画面上の各項目名が少しカタい表現なので、2350行のデータを変えてみてはどうでしょうか。

MSX2＋やDOS2を持っている人は、漢字モードで動かすことができます。まず、プログラム中のCLSをすべてCALL CLSに変更します。そして、CALL KANJI1 またはCALL KANJI3 のモードで実行します。ただし、カーソルが表示できなくなってしまいます。持っている人はやってみてくださいね。カセット対応にすることも簡単なので、ちょっとプログラミングに自信のある人は改造してみてください。

また、カーソルの移動や計算ルーチンがBASICで組まれているため、処理が少し遅いので、マシン語のわかる人は、自分なりに改造してみてもいいですね。

```
1550 CLS
1560 INPUT "Save or Load(S or L)";A$
1570 IF A$="S" OR A$="s" THEN GOSUB 1740:GOTO 1660
1580 IF A$="L" OR A$="l" THEN GOSUB 1740:GOTO 1590:ELSE 1560
1590 'INPUT
1600 OPEN F$+".DAT" FOR INPUT AS #1
1610 FOR I=1 TO 40:FOR J=1 TO 10
1620 INPUT #1,M(I,J)
1630 IF M(I,J)=1 OR M(I,J)=0 THEN INPUT #1,N(I,J):GOTO 1650
1640 IF M(I,J)=2 THEN INPUT #1,C$(I,J)
1650 NEXT J:NEXT I:GOTO 1730
1660 'OUTPUT
1670 OPEN F$+".DAT" FOR OUTPUT AS #1
1680 FOR I=1 TO 40:FOR J=1 TO 10
1690 PRINT #1,M(I,J);
1700 IF M(I,J)=1 OR M(I,J)=0 THEN PRINT #1,N(I,J);:GOTO 1720
1710 PRINT #1,CHR$(&H22)+C$(I,J)+CHR$(&H22);
1720 NEXT J:PRINT #1,:NEXT I
1730 CLOSE #1:GOSUB 2130:RETURN
1740 FILES:PRINT:INPUT "FILENAME";F$:RETURN
1750 'ｾﾙｻｲｽﾞ ｦ ﾍﾝｺｳ ｽﾙ(20 ｶﾗ 0 ﾏﾃﾞ) COMMAND=W
1760 LOCATE 0,22:PRINT "ｾﾙｻｲｽﾞ ｦ ﾆｭｳﾘｮｸ ｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ(MAX=20)=";
1770 I$=""
1780 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1780
1790 IF K$=CHR$(&HD) THEN SW=VAL(I$):SY=1:SX=1:Y=1:X=1:OY=1:OX=1:G
OSUB 2130:RETURN
1800 IF K$=CHR$(&H8) AND LEN(K$)<>0 THEN I$=LEFT$(I$,LEN(I$)-1):GO
TO 1850
1810 IF K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1820 IF LEN(I$+K$)>2 THEN BEEP:I$="":GOTO 1850
1830 IF VAL(I$+K$)>20 THEN BEEP:I$="":GOTO 1850
1840 IF K$>="0" AND K$=<"9" THEN I$=I$+K$
1850 LOCATE 34,22:PRINT "      ";:LOCATE 34,22:PRINT I$;
1860 GOTO 1780
1870 RETURN
1880 'ｼｭｳﾘｮｳ ｽﾙ COMMAND=Q
1890 LOCATE 0,22:PRINT "ｼｭｳﾘｮｳ ｼﾏｽ ｲｲﾃﾞｽｶ(Y or N)";
1900 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 1900
1910 IF K$="Y" OR K$="y" THEN RETURN 1940
1920 IF K$="N" OR K$="n" OR K$=CHR$(&H1B) THEN RETURN
1930 BEEP:GOTO 1900
1940 CLS:END
1950 'ｶｰｿﾙ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ﾄ ｲﾄﾞｳ
1960 IF SX>X THEN SX=SX-1:GOSUB 2130
1970 IF SX+INT((W-2)/SW)-1<X THEN SX=SX+1:GOSUB 2130
1980 IF SY>Y THEN SY=SY-1:GOSUB 2130
1990 IF SY+20<Y THEN SY=SY+1:GOSUB 2130
2000 IF M(Y,X)=0 THEN CR$=STRING$(SW,CHR$(&HFF)):GOTO 2050
2010 IF M(Y,X)=1 THEN CR$=STR$(N(Y,X)):CR$=RIGHT$(CR$,LEN(CR$)-1):
GOTO 2030
2020 IF M(Y,X)=2 THEN CR$=C$(Y,X)
2030 IF LEN(CR$)>=SW THEN CR$=LEFT$(CR$,SW-1)
2040 CR$=CR$+CHR$(&HFF)
2050 LOCATE ,,0
2060 LOCATE (OX-SX)*SW+2,(OY-SY)+1
2070 IF M(OY,OX)=1 THEN PRINT USING STRING$(SW,"#");N(OY,OX);:GOTO
 2100
```

```
2080 IF M(OY,OX)=2 THEN PRINT LEFT$(C$(OY,OX)+STRING$(SW," "),SW);
:GOTO 2100
2090 PRINT STRING$(SW," ");
2100 LOCATE (X-SX)*SW+2,(Y-SY)+1:PRINT STRING$(SW," ");
2110 LOCATE (X-SX)*SW+2,(Y-SY)+1:PRINT CR$;:GOSUB 2250
2120 LOCATE ,,1:RETURN
2130 'ｶﾞﾒﾝ ｦ ｶｸ ﾏﾀﾊ ｶｷﾅｵｽ
2140 CLS
2150 FOR I=1 TO 21:A=SY+(I-1):LOCATE 0,I:PRINT USING"##";A;:NEXT I
2160 FOR I=1 TO INT((W-2)/SW):A=SX+(I-1):LOCATE SW*(I-1)+INT(SW/2)
,0:PRINT A;:NEXT I
2170 LOCATE ,,0:FOR I=0 TO INT((W-2)/SW)-1:FOR J=0 TO 20
2180 LOCATE I*SW+2,J+1
2190 IF M(J+SY,I+SX)=1 THEN PRINT USING STRING$(SW,"#");N(J+SY,I+S
X);:GOTO 2210
2200 IF M(J+SY,I+SX)=2 THEN PRINT LEFT$(C$(J+SY,I+SX),SW);
2210 NEXT J:NEXT I:LOCATE ,,1:
2220 GOSUB 2230:RETURN
2230 'ｺﾏﾝﾄﾞｷﾞｮｳ ｦ ｶｸ
2240 LOCATE 0,22:PRINT "ｺﾏﾝﾄﾞ [CVBTWQ]:";:PRINT STRING$(W-18," ");
:RETURN
2250 'ｶﾞｲﾄﾞｷﾞｮｳ ｦ ｶｸ
2260 LOCATE 0,23:PRINT "R";Y;"C";X;
2270 LOCATE 10,23
2280 IF M(Y,X)=1 THEN PRINT USING STRING$(SW,"#");N(Y,X);:PRINT ST
RING$(15," ");:LOCATE W-1,23:RETURN
2290 IF M(Y,X)=2 THEN PRINT CHR$(&H22)+C$(Y,X)+CHR$(&H22);:PRINT S
TRING$(27-LEN(C$(Y,X))," ");:LOCATE W-1,23:RETURN
2300 PRINT STRING$(W-11," ");:RETURN
2310 'ﾋｮｳ ﾉ ｼｮｷｶ
2320 SW=12
2330 FOR I=1 TO 6:READ C$(1,I):M(1,I)=2:NEXT I
2340 C$(33,1)="ｿｳｹｲ="
2350 DATA YY/MM/DD,ﾃｷﾖｳ,ｶﾘｲﾚｷﾝ,ﾆｭｳｷﾝ,ｼｭｯｷﾝ,ｺﾞｳｹｲ
2360 RETURN
2370 'ﾋｮｳ ｹｲｻﾝ ﾙｰﾁﾝ
2380 FOR I=2 TO 32:N(I,6)=N(I-1,6)+N(I,3)+N(I,4)-N(I,5):M(I,6)=1:N
EXT I
2390 A1=0:A2=0:A3=0:A4=0
2400 FOR I=2 TO 32:A1=A1+N(I,3):A2=A2+N(I,4):A3=A3+N(I,5):A4=A4+N(
I,6):NEXT I
2410 N(33,3)=A1:N(33,4)=A2:N(33,5)=A3:N(33,6)=A4
2420 RETURN
```

変数リスト

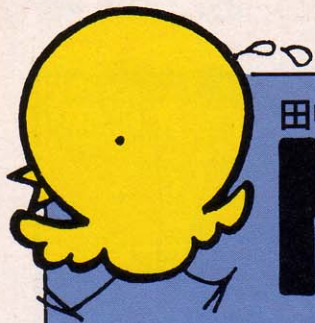
C$(m,n)	セルの内容(文字)
M(m,n)	セルの中になにが入っているかを判断するフラグが入っている
N(m,n)	セルの内容(数字)
SW	セルの大きさ
SX,SY	カーソルを移動した直前のカーソル位置
W	画面表示モード(WIDTH命令による表示モードを決定する)
X,Y	現在のカーソルの位置(X=横、Y=縦)

お知らせ

このコーナーのアイデア募集にたくさんの応募、ありがとう! 最近送られてくるアイデアのなかにも、いいのがあるので、これからドンドンとキミからのアイデアをプログラムにしていきますよ。期待していてくださいね。これから送ってくれるアイデアのうち、文章でわかりづらいものは、イラストを同封してください。

採用者には、MSXマガジン特製オリジナルグッズをプレゼントします。これからも、すごいアイデアを募集していますので、じゃんじゃん応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキーMSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

田中パンチ先生による――なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ!

"FMPAC"が、ソフト売り上げランキングの上位に、ずっと顔を出していますね。これは、ひとえに、いい音でゲームを楽しみたいという、みんなの願いの現われと解釈いたしております。いい音に、慣れてきてるからね、最近では。

第8回　MSXにのっかったFM音源の定着度

やるな女優、だね

どうも、いよいよ年が明けましたね。このコーナーも8回目を迎えましたか、ついに。いやあ、めでたいことです。田中パンチです。

えー、どうも私、放っておくと、すぐに脱線してくだらんことを書きはじめてしまうので、今回はさっそく用件……といいますか、内容に入っていきたいと思います。その底抜け脱線が、おもしろいんではないか、という噂もあるんですけどね。

今回は、FMPACについて、ちょっと再考察してみようかと、思います。なぜかって、あーた、売れてますでしょ？　FMPAC。それ単体ではゲームとして活躍するわけではないのに、音楽ツールがまだまだ充実しているわけではないのに(のちほど、最近発売されたされた音楽ツールをご紹介いたしますけどね、MSX-MUSIC用の)、ベスト5に君臨するその実力は、なにに起因するものなのか？

CDプレイヤー持ってる人？　はーい。結構いらっしゃいそうですね。ラジカセにいたっては、もうほとんどの人が持っていらっしゃるのではないかと思います。

ゲームセンターにちょくちょく出入りしている人？　はーい。小誌のようなゲーム情報も載っている雑誌の読者のみなさんなら、やはりたまにはゲームセンターをひやかしていらっしゃることでしょう。ん？　お金がないから50円の台しか遊ばないって？　そんなことを聞いているのではありませぬよ、私は。私も、50円のゲームをこよなく愛しておりますから。

さて、なにがいいたいか、というと、もうみんな、いい音に慣れきっちゃっているということ。スピーカーやヘッドフォンからは、CDのクリアーな音が奏でられる。ゲームセンターでは、ズヒョーンバビューンと、臨場感あふれる効果音、そしてサンプリングを駆使した迫力あるBGM。

そういうのが、もう、当たり前になっちゃっているんですよね。最近発売されているご家庭用ゲーム専用機も、なかなかの音をだしてくれるし。そんなさなか、自分のマシンがPSGだけじゃ、あまりにもヘボい！　そう思うのは当たり前すぎるほど、正当な考え方といえましょう。だって、私自身も、そうだもん。

そこで、FMPACということに、なるわけですね。あるいは、もうすでにMSX2+をお買いになったあなたなら、内蔵のMSX-MUSICと。とにかく、いい音に対する追求心というか、その欲望というか、なにかくすぐられるようなものが、あるんですよね。いや、すでに、そういうことを超えてしまっていて、MSXにとって、FM音源はすでに当然の要素となっているのかもしれません。

ソフトハウスのほうとしても、このせちがらいサバイバル戦線に勝ち残るには、FMといういい音は必須アイテム、という感じでしょう。しかしこの風潮は"イッキ"でしたね。ものの3カ月ぐらいでこうなってしまいました。もちろん、今こうなるには、それそうとうの、下準備、メーカー間の根回し(っていったら、ちと言葉がきたないかもしませんが)があった上でのことですが。

ここまで、こうなったのです。それでは、さらに追求してみようじゃ、ありませんか！　もっと、すごい迫力で、ゲームなり、作曲を楽しむ。ステレオにつなぐ？　甘い甘い、それなら誰でもやっていますぜ。これからは、エフェクターの時代ですよ、エフェクターの。ギターやってる人や、キーボード弾いてる人が当然持っているように、ゲーマーもエフェクターを揃える。これですよ、これ。

内蔵エフェクター!?

私は予言いたします。遅かれ早かれ、パソコンのBGMの世界にもエフェクターの時代が訪れますよ。

つい最近発表されたスーパーファミコンのスペック、ご存じですか？　発色数とか、画像処理的なものにももちろん目をみはるものがありますが、私なんぞがやっぱり気になったのは、やはり、その音関係。サンプリングの機能があり、PCM音源も使えるらしい。さらに加えるに、リバーブなどのエフェクターが最初から内蔵されているらしいのです！　うすっぺらな音でも、コーラス、ディレイ、リバーブなどを通すせば、びっくり驚愕するような音になります。もし、MSX-MUSICレベルの音に、各種エフェクターをつなげば、かなりの音になりまっせ。

スーパーファミコンの例もそのひとつなんですが、今のシンセサイザーの世界が、そうなってきているのです。シンセにエフェクターが内蔵されているのが当然の時代なんですね、今や(M1とか、ローランドのDシリーズとかねえ)。

あーれ、スペースがなくなってきました。第2の話題に早く移らねば。やっと、といいますか、最近になって、MSX-MUSIC用の音楽ツールがいくつか登場してまいりましたね。その、簡単なご紹介です。自分で曲を入力して、MSXに演奏させてやりゃれー。

音知くん

『音知くん』は、音痴くんに、あらず。音痴がこのソフトで直るかどうかわからないが、とりあえず音楽するには、使えそうなアイテムだ。

この音知くん、普通にお店にいって、「音知くん、ください」といっても、あまりくれない(?)。Mマガおなじみの、ブラザー工業さん率いる"TAKERU"でしか発売されてないのだ。お値段はというと、4,800円。ディスク版のソフトだよ。

このソフトは、音符を5線符に書き込んで、それを演奏するという基本機能に徹したものだ。入力モードは3種類。PSG.のみによる演奏モード。そして、FM音源を活用してのモードだ。

ん？　それなら2種類だって？　そのFM音源のモードに2種類あるんですってば。FM音源の旋律だけのものと、リズムセクションを含めたパート割になっているもの、以上のふたつ。MSX-MUSICに見識の深い人なら、ああなるほどね、基本的な構成ですわねとわかっていただけるはず。MSX-MUSICのFM音源構成そのままを、楽譜入力できるようにしてあるわけなのだ。

⬆操作はマウスでホホイのホイだよ

グラフィックは、マッキントッシュのイメージを出すためか、モノトーンでまとめられている。白黒での、画面構成なわけだな。

と、思いきや、とんでもない画面も飛び出したりして！　自動作曲演奏モードのようなものが、存在するのだ。

いきなり画面に動物たちが出現。その動物たちには特有のメロディーとリズムがあって、5線符上に動物の顔を並べると、アトランダムともうしましょうか、なんともうしましょうか、自動演奏してくれるのだ。画期的といえば画期的なアイデア賞ものである。そのモードには、4ビート、8ビート、16ビートの3種類があり、動物の顔の並べ方を上手に工夫すれば、ラテン系の旋律とか、ロックンロールとか、いろいろな音楽が再現できる。ちと、抽象的すぎる気もしないでもないが……。

画面上の音符の入力、モードの切り替えなどは、ほとんどすべてマウスによって操作できる。いや、マウスじゃないと、

⬆白黒の画面が、どこか落ち着きを生む

できないといってもいいかも。キーボードで操作しますか？　マウスで操作しますか？　と初期設定で聞いてくるんだけども、キーボードでは、あまりにカーソルの動きが鈍すぎて、使いものにならない。かならず、マウスを用意したほうがいいと思う。

シンプルだし、グラフィックも大き目だし、まだまだこれからいっぱい勉強しなくてはなりませんという人には、ピッタリフィット、というソフトだろう。

⬆動物たちと音楽で楽しみましょう！

シンセサウルス

これまたうってかわってというか、音知くんを見たあとだけに、ちょっとバタくさい感も否めないグラフィックの音楽ソフトは『シンセサウルス』。

最近とても元気なビッツーが発売している、カートリッジのソフト。お値段は、6,800円なり。

大きく分けて、4つのモードがある。5線符上に音符をのっけていき、楽譜を完成さてしまおうという、楽譜作成モード。その、楽譜作成モードで作った楽譜を演奏するための、スコアプレイモード。MSX-MUSICのFM音源を自由に音作りしてみよう！　てなわけの、FMオリジナル音メイキングモード。そして、プリセットされたリズムを選んで、オートリズム、オートバッキング、オートスケールなど、多彩な機能を引き連れながら自動演奏が楽しめる、オートプレイモード。以上の4つなんだな、これが。

このソフトでちょっと注目したいのが、FM音源のオリジナル音を作るっていうモードなのだ。BASIC上では全部数値で設定してやらなきゃいけないパラメータ入力を、ビジュアル上で操作しながら音作りできる。ミキサーのフェーダーみたいなツマミの上げ下げと、スイッチの切り替えのみで、自分の音色が制作可能なのだ。もちろん、そのオリジナル音色を、ほかの演奏モードなどに反映させて、オリジナル音色で演奏することもできる。

入力したデータを演奏するモードでは、その画面表示が、MTRのようになり、操作感覚もまた、MTRのイメージである。MTRって、ご存じありませぬか？　マルチ・トラック・レコーダーの略なんだよ。4つとか8つとか、それ以上とかの録音トラックを持つレコーダーのことだ。

⬆5線符に音譜を載っけていきます

⬆青が、このソフト統一の色調ですね

⬆音色をエディットいたしましょう

このソフトも最大9トラックまで、音符を入力して、演奏することが可能。そのときの各トラックのバランス調整も、オリジナルの音色を作るってとこでご紹介したような、フェーダー操作感覚で音量をかえることができるのだ。マウスで手の形をしたアイコンを操作して、画面上のフェーダーをつまんで、ヒョイと動かしてやれば、ボリュウムを上げだり下げたりできるっていう、寸法よ、ははは。

うーん、どちらも、音符を入力する、ということに限定していえば、同じような感覚かな。音知くんで、楽典というものに慣れて、音作りにまで自分の領域を広げてみようということになれば、そののちはシンセサウルスと、こういうことに、なりましょうかね。

ディスクにカートリッジ。お値段もちがうし。とりあえず、どちらを選ぶかは、キミの実力と、考え方次第、ということでしょうか？

歌う天気予報

タイトルにへんな意味はないんですけれども、よく、夜中、ちょっと○○○なテレビ局を見ていると、よくそういう番組やってるでしょ？

どうも、POPOさんですけどね、パンチさん、先月号でまちがえてるんですよね。「後半部分32分音符が……」とありますけど、どこに32分音符があるのでしょうか？　16分音符でしょ？　いつも、ボケーッとしてるから、そんなこと書いてしまうんですよ！

それから、「どこをほっつき歩いているんでしょうか？」とかも書いてあったけど、別に、そんなほっつき歩いてはおりません。たまたまいなかっただけで、そんなこと書くなんて、おとなしいわたしでも、怒るわよ。プンプン。

さーてー、今月の課題曲ですけど、今月ははっきりいって、演歌です。ど演歌。前から、こういうの作ろうと思っていたんですが、まあ、この機会にと思いまして。はい。ん、ちゃちゃ、ん、ちゃちゃというリズムがすべてですね、こういう曲風は。もし、お暇なら、この曲に歌詞でも付けて、送ってきてくださいな。かっこいい、泣かせる歌詞を付けてくれた人には、POPOさんから、なにか愛のメッセージをさしあげましょう。

もうぼちぼち

もうぼちぼち、譜面にも、慣れてきたんでは、なかろうかと思うんですけどね。このコーナーが、なぜめんどうくさい（ことはないか、別に）のに、楽譜に固執しているかというと、それはね、私の親心。いえ、そんなおおげさなものではありませんけど。とにかく、譜面に慣れ親しんでおくと、あとでいいことあると思うんですよ。私が今痛感していることは、ああ、小さいときもうちょっと音楽のお勉強をしておけばよかったなと。

初見で見て、すべてがわかるまでは、いわずとも、だいたい譜面を見ればわかっちゃう。それくらいに、もっと若いうちになっておけば、こんなに今、苦労しなくてもよかったのになあ……と、そんな感じ。ですから、右ページのリストを打ち込んでの演奏を聞きながら、この譜面を見て、おお、ここはこうなっているのか、という理解を深めていただければ、これ幸い、なのでございます。

ま、なにかのきっかけになってくれれば、いいと思うんですが。わりと将来的に、楽器を買い集めてなんかやりたいという人は、どうかお勉強くださいませ。

南青山を歌いながら走りぬける田中パンチ先生。(ウォークマンをしていたらしい)…

どう料理しませう

なんか、先月ぐらいから、エフェクターじゃ、エフェクターじゃとわめいておりますが、それにはいくつか理由がありまして。最近また、金もないのに、いろいろ買ってしまいましてね、エフェクターも含めて。次号で出しちゃおうかな。

しかし、このコーナーをどのレベル、というか、どこいらあたりのターゲットを狙えばいいかというのがむずかしいところなんですよ。MSX-MUSICのことばかりでも、つまんないしね。かといって、専門的なことばかり書きすぎても、よくないと思いますし。現在MSXをシーケンサーとして使っていらっしゃる方々を中心にといっても、今は、はっきりいうようですが、かなり安価でいいものが出回ってきていますから、そう過去に振り回されるのも、ねえ。

新製品紹介のコーナーにしてしまってもいい。純粋に、楽器に対する興味のオアシス(?)ということにしてしまってもいいと思うんですが。いかがなもんでしょうか?

この際ですから、またまたご意見をいただきまして、いろいろ考えていってみようかと。ええ、まあ。主体性がないって? そうでもないと思うよ、逆に。

ちと、お話はかわりますが、来たる'88年12月11日の日曜日、この号の発売日から3日後ですから、たいへんせわしないことでありますが、東京新宿のアルタで"THE NEW MSX FAIR"なるイベントが催されます。そこで、田中パンチは、ゴテゴテゴテと自前の楽器をフィーチャーしまして、客よせパンダ的なアトラクションをやってしまう予定であります。もう半分ヤケで(あ、うそです)ちょっと派手なことやったろかいと、企画しておりますので、興味のある方は、当日、時間は未定ですが、アルタまでお越しください。では。

どんどん、おたより!

デモテープ、プレゼント、そのほかなんでもお待ちしております。こんな曲を作ってみましたという、課題曲に挑戦してみるような人も出てきてほしいもんですよ。もし、FM音源用の曲ができちゃったという方は、そのプログラムをディスクにセーブして、編集部までお送りください。採用分の曲には規定の原稿料を大お支払い、だぜ! すぐ作れ、やれ送れ。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
むじくぴよぴよ係

まちがえないで、リストだよ

```
10 SCREEN0:KEYOFF
20 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1)
30 CALL VOICE(@4,@2,@49,@49,@49)
40 PLAY #2,"T180L8V13","T180L8V11","T180L4V8"
,"T180L4V8","T180L4V1103"
50 '
100 A$(0)="O5R4BBB4A4"
110 A$(1)="B4A4FAFD"
120 A$(2)="E1"
130 A$(3)="R4EEE4C4"
140 A$(4)="E4C4<B>C<BA"
150 A$(5)="R4BABAFD"
160 A$(6)="R4FEFAB>D"
170 A$(7)="R4FAB>DED"
180 A$(8)="R4O5DDR4EE"
190 A$(9)="ED<B>DE4R4"
200 A$(10)="<R4BBR4AA"
210 A1$(0)="R4BBR4>DD"
220 A1$(1)="R4EDED<B>D"
230 A1$(2)="<BABABAFA"
240 A1$(3)="EDEDED<B>D"
250 '
260 B$(0)="O5R4EEE4E4"
270 B$(1)="E4E4D2"
280 B$(2)="R1"
290 B$(3)="R4O4AAA4A4"
300 B$(4)="A4A4E2"
310 B$(5)="R4F4F4R4"
320 B$(6)="B1"
330 B$(7)="R4O4AAR4BB"
340 B$(8)="R4FFR4FF"
350 B$(9)="R4FFR4AA"
360 B$(10)="EDEDED<A>D"
370 B1$(0)="<BABABAFD"
380 '
390 C$(0)="R4E8E8EE":D$(0)="R4B8B8BB"
400 C$(1)="EEER4":D$(1)="BAER4"
410 C$(2)="R4O4A8A8AA":D$(2)="V11O3V8A>E8E8EE
"
420 C$(3)="R4A8A8AR4":D$(3)="V11<V8A>E8E8E<V1
1A"
430 C$(4)="R4D8D8DD":D$(4)="DV8A8A8AA"
440 D$(5)="V11EV8B8B8BB"
450 C$(5)="D1":D$(6)="A1"
460 D$(7)="R4B8B8BB"
470 C$(6)="DR4DR4":D$(8)="AR4AR4"
480 C$(7)="V10O5E8O4B8A8F8E2V8"
490 C$(8)="E2R2":D$(9)="B2R2":C$(9)="E2R8O4E8
O3B8E8"
500 '
1000  FOR I=0 TO 1
1010 PLAY #2,A$(0),B$(0)
1020 PLAY #2,A$(1),B$(1)
1030 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(0),D$(0)
1040 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(1),D$(1)
1050  NEXT I:FOR J=0 TO 1
1060 PLAY #2,A$(3),B$(3),C$(2),D$(2)
1070 PLAY #2,A$(4),B$(4),C$(3),D$(3)
1080 PLAY #2,A$(5),B$(5),C$(4),D$(4)
1090 PLAY #2,A$(2),B$(2),C$(0),D$(5)
1100 PLAY #2,A$(6),B$(2),C$(5),D$(6),C$(5)
1110 PLAY #2,A$(2),B$(6),C$(0),D$(7)
1120 PLAY #2,A$(7),A$(7),C$(5),D$(6),C$(5)
1130 PLAY #2,A$(2),A$(2),C$(0),D$(7)
1140 PLAY #2,A$(8),B$(7),C$(6),D$(8),C$(6)
1150 PLAY #2,A$(8),B$(7),C(6),D$(8),C$(6)
1160 PLAY #2,A$(7),A$(7),C$(5),D$(6),C$(5)
1170 PLAY #2,A$(9),A$(9),C$(8),D$(9),C$(9)
1180 PLAY #2,A$(10),B$(8),C$(6),D$(8),C$(6)
1190 PLAY #2,A1$(0),B$(9),C$(6),D$(8),C$(6)
1200 PLAY #2,A1$(1),B$(2),A$(2),B$(6),A$(2)
1210 PLAY #2,A1$(2),B$(10)
1220 PLAY #2,A1$(3),B1$(0)
1230 PLAY #2,A$(2),A$(2),C$(7)
1240  NEXT J
```

おもしろネットワーク NET WORK

先月号でもチラッと報告したけど、ザ・リンクスとニッポン放送が手を組んでアイドルを育てちゃおうという番組がスタートした。ラジオやテレビ、雑誌などのメディアとパソコン通信がドッキングして、ニューメディア時代のアイドルが誕生する。考えただけでもおもしろそうだね。

THE LINKS ニッポン放送
(毎週金曜日　20:00〜22:00)
ときめきBANANAアイドルオーディション

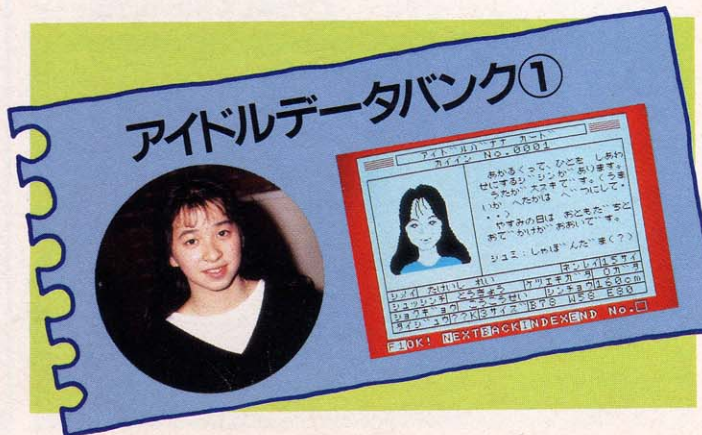
ザ・リンクスとニッポン放送がタイアップしている番組は〝ときめきBANANAアイドルオーディション〟。いまのところ関東エリアに限定されるが、毎週金曜日の夜、8時から10時まで放送している。パーソナリティーは、あの和田アキ子のマネをしたら、天下一品、右に並ぶ者がいないという吉村明宏。

その吉村明宏とかわいいアイドルたちに会えるということで、喜び勇んで、ときめいて、生放送中のニッポン放送へ!

もう、〝ときめきBANANAアイドルオーディション〟を聞いたことのある人なら、知っていると思うけど、この番組では〝アイドルバナナベスト10〟や、街で見かけたアイドルたちの生情報を紹介する〝バナナフライデー〟などのコーナーがあるのだ。さらに、タイトルにもあるように、この番組では、たんにアイドル情報を伝えるだけでなく、番組イベントとしてアイドルオーディションを行なって、アイドルを募集し、番組推薦候補としてリスナーとともに全面的に応援しちゃうのだ。

応募の方法は履歴書とキミの全身写真、顔写真を番組宛てに送るほかに、原宿竹下通り沿いにある原宿人気館に直接行く方法もある。原宿人気館では、毎日オーディションの受け付けをしているぞ。

書類審査通過者は、随時〝ときめきBANANAアイドルオーディション〟の番組に登場してもらい、同時

⬆吉村明宏と、出演中のときめきBANANAアイドル候補生のかわい子ちゃんたちなのだ。

アイドルデータバンク②

にアイドルデータバンクに登録されるしくみになっている。

'89年2月に行なわれる決戦大会でみごとグランプリに選ばれると、賞金30万円のほかに、ラジオのレギュラー出演が約束されるぞ。

ザ・リンクスの中には、ときめきBANANAのコーナーがあり、オーディション情報や、裏情報が満載。アイドルデータベースで一次審査通過のときめきBANANAギャルたちのプロフィールも見ることができる。また、ザ・リンクスから直接、アイドルオーディションに応募することも可能だ。

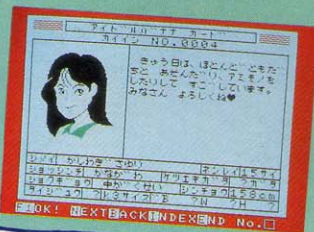
リンクスの会員になっていない人は、関東周辺の文教堂チェーン、またはパナソニックショールームに行けば、ザ・リンクスの端末が設置されていて、誰でも自由にアイドルデータを見たり、応募したりすることができる。

一般のリスナーからのはがきにまじって、リンクスのボードに書き込まれたメッセージを放送中でも紹介している。なんてったってパソコン通信の利点はリアルタイムってこと。はがきは届くまでに2、3日かかるけど、パソコン通信なら、書いた瞬間に、もう届いちゃうんだもんね。

これまでにも何度か言ってきたことだけど、パソコン通信の魅力は、情報をリアルタイムで入手できることに加えて、逆にこちら側からもリアルタイムで情報を提供できることなのだ。つまり、双方向のメディアだということ。ラジオ、テレビ、あるいは雑誌などのメディアでは成し得ない。そして、各メディアがパソコン通信に今、注目しているのも、じつはそこだ。

今後、パソコンの低価格化と相まってパソコンネットワークはどんどん広がっていくことは、まちがいない。そして、さまざまなメディアと結びつき、パソコン通信がラジオやテレビと同じように、ひとつのマスメディアとして認められる日も近いと思う。

⬆この中から未来のアイドルが誕生するかもね。キミなら、どの子を応援するかな?

アイドルデータバンク③

⬆リンクスのアイドルデータベースを見て「私が出てる」と、おおさわぎでした。

Mマガから アイドルを育てよう!!

M通でも、ミスMSXクイーンを募集してたけど、今回は、マジにMSXマガジンからアイドルを誕生させようというのだ。自薦、他薦を問わず、全身写真と顔写真、それにかんたんな履歴書をMSXマガジン編集部に送ってほしい。待ってるよ。

自分がアイドルになるのは、ちょっとムリかな、という人はMSXマガジンの特派員になってリンクスモデムをもらい、ミスMSXクイーンを応援してほしい。なお、リンクスのネットワーク会員になるには、3,000円(月額基本料金500円×6ヵ月分)が必要だからね。

★LINKSモデム ———50名様

Mマガ特派員募集

◆しめきり◆

'88年
12月31日
(当日消印有効)

※当選者発表は、賞品の発送をもって代えさせていただきます。

◆あて先◆

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
LINKSモデム係

ついに生まれた
Rock Net JAPAN

「ねえ、聞いた? ニフティ・サーブにロックのフォーラムができたんですって!」「あ、誰かから、聞いた。コンピュサーブのロックネットを翻訳してネットにのせてるらしいよ」それっ、とばかりに、おしかけました。"ROCK NET JAPAN"!

⬆アニメ"うる星やつら"のテーマの成功で、これらの機材が買えたというウワサも。

おじゃましたのは、ニフティ・サーブのフォーラムで"ロックネット"のシスオペをやっている、安西史孝さんの仕事場。世田谷区は国道246沿いにあるマンション。

「さんまと大竹しのぶが、引っ越してきたのが、このスグ裏なんです。すごい豪華な建物!」と、安西さんはおっしゃられてましたが、この部屋だってすごい!

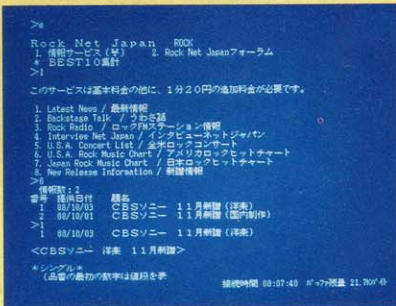
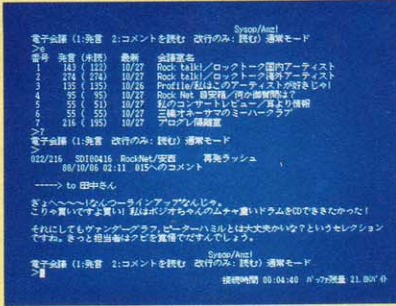
"フェアライト"っていう、日本にも数台しかないっていうシンセサイザーが中央にドカン、24チャンネルのレコーディング用の機械が壁ぎわにズッシリ。音楽好きな人だったら卒倒してるかも。スタッフの米持孝秋さん(バンドをやっているほか、ディスクジョッキーや音楽ライターもやっている)と渡紀子さん(女優さんのタマゴだそうで)も集まってくれました。

コンピュサーブを見つけたのは3、4年前。当時日本人でアクセスする人は極めて少なかったそうです。「なんだよ、これ、すげーじゃん! 今日やったコンサートの情報も入ってるぜ」と安西・米持両青年は一気に盛り上がってしまったわけ。

「でも、あのころはおっかなびっくりで、これが仕事になるとは思ってもいなかった」とは、米持さん。

ニフティ・サーブに入ったのは87年の暮れ。で、今回ニフティを通して、コンピュサーブの"ロックネット"の権利を取り、運営をまかされた、というのが"ロックネットジャパン"の起こりです。

「ロックネットのいいところは、独自のチャートを持っているところなんです。ビルボードのようなヒットチャートって実はお金で動く部分が多いんですよ。でも、ロックネットには、各レコード販売店の端末のバーコードから、直接に売上枚数が集計されるんです」

Rock'n Informationだ!

⬆レコード会社の人たちも、ネットには好意的。自ら、かきこんでくれてます。

⬆なんとプログレファンが隔離室へ入れられてしまっています。

⬆これが、オリジナルチャートです。ビデオチャートもおさえてるスゴミ。

⬆ゴシップ記事もネットで海をわたってくる時代です。どれを選ぶ?

あこがれの

私たちは交通整理です

NIFTY-Serve

〝ロックネット〟は、ニフティ・サーブに属してるフォーラムのひとつ。ならば、親分さんにも、お見知りおきを……ということで、イザ、千代田区へ！　おうわさは聞いてました。これがうわさのニフティ・サーブ！

⬆楽しくメリットを感じてもらえたら、と語る小川さんでした。

営業企画部の小川さんにお話をうかがいました。

「うちは、もともとコンピュサーブの代理店をやっていたんですよ。ニフティ・サーブを始めたのは87年の4月なんですが、その時の会員数は4000人。ほとんどがコンピュサーブの会員でした」

⬆ニフティ・サーブの生みのチチ、山川部長です。富士通のマシンで。

まだ、できてから1年半しかたっていないんですね。それが、'88年の9月までに3万人になり、現在も毎月2,3000人ずつ増えているということです。この人気の秘密は何なのでしょうか？

「うちでは、ひとつひとつのフォーラムごとにシスオペさんをお願いして、そのフォーラムの運営をおまかせしているんです。それぞれのシスオペさんががんばってくれているからなのではないでしょうか。小さなBBSがたくさん集まってニフティ・サーブを構成しているようなものです」

今回の安西さんの〝ロックネットジャパン〟の企画のように、新しいフォーラムを作りたいという申し込みも連日のように殺到しているそうです。

⬆新しいフォーラムを作りたい！　という申し出は、毎日毎日のようにあるそうです。

「フォーラム同志で、ケンカが始まってしまうこともあるんですよ。ぼくたちは、ネットの中の交通整理係です」と笑ってられました。

アメリカのシスオペさんは？

「やっぱり、僕らのようにFM局のディスクジョッキーとか、音楽のコンサルタントですね。あと、各地に特派員がいて、コンサートのときなどは、バックステージにラップトップを持ち込んで実況中継してくれたりするんですよ」

ここらへんの臨場感はモーターレースのネットと似ていますね。で、実際に運営が始まってみて、どうですか？

「むずかしいのは、いい翻訳者さがしですね。音楽に対する予備知識がないと、なかなか訳せない」

今は、ふたりが寝ないでがんばっているが、いずれは彼らの持っているものを覚え、受け継いでいってくれる若い人を育成していかなければならないということ。

「せっかく、〝ロックネットジャパン〟って作ったわけだから、日本のオリジナル情報も載せていくつもりですよ。僕ら、音楽業界長いから、来日ミュージシャンのインタビューもとったりするんですよ。それは随時、入れていきます」

アメリカに逆輸出もできますね。

「そうなんですよ。アメリカではすでにビッグスターになってしまって、とてもスケジュールはおさえられないようなミュージシャンでも、日本ではまだ買い手市場で、軽くインタビューできることもあるから」あのボン・ジョビを取材できるのも、日本人だからこそ？

⬆'88年は、アニメのイメージアルバムをてがけました。'89年は、自分のオリジナルアルバムを作る予定です。

「とにかく、自分たちの持っている仕事のコネは、全部このネットにつぎ込もうと思っているんです。パソコン通信が電話やファックスと同じくらい、身近になる時代がくるのは確かなんだから、そうなったときには中身の勝負でしょ？」

昼間は、レコード会社をひとつ、ひとつまわって、ネットへの情報提供をかけあっているという、ネットワークだけでなく、フットワークの軽さ！　これは、実に大事なことだと思います。

「ネットを動かす人間と、入ってくる情報がそのネットの価値を決めると思うんです。僕たちもネットの運営で、もうけようとは思ってません。でも、ここから生まれる情報は、様々な媒体に売っていけるんじゃないかなって考えて事務所も作ったんですよ。まあ、5年先にうまくいけばいいかなって感じです」とのことでした。とにかくこの勢いでがんばって下さい！

⬆こうやって、力を合わせてネットを運営してます。紀子ちゃんもよろしくネ！

お問い合わせはこちら

ロックネットジャパン
株式会社フロント
〒150 渋谷区神宮前2-33-5
パーク ノバ702号
☎03-404-3200

ニフティ・サーブ
エヌ・アイ・エフ株式会社
〒102 千代田区麴町1-10
麴町広洋ビル
☎03-221-0219

網元さん情報

男女混浴！ 露天風呂もある！ MSXマガジン お湯ネット

網元さんを使い、MSXマガジンの“お湯ネット”がスタートしたのが10月8日。この号が書店に並ぶころは運営を始めて2ヵ月ということになる。会員も増え、ボードへの書き込みも日ごと増えている“お湯ネット”の近況をレポートしよう。

お湯ネットへようこそ！

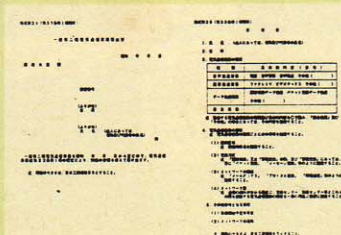
熱湯沸く(ネットワーク)のダジャレから生まれたこのお湯ネット。ホストマシンは東京、青山にあるMSXマガジン編集部の一角にある。仕事のことなんか忘れて、どこか、ひなびた温泉にでも行ってのんびりしたいなぁ、というシスオペの願望のあらわれか、メニューのほうも温泉宿ふうにまとめてみた。

男女混浴の露天風呂があったり、遊技場、あやしげな湯の町エレジーというバーもある。また、お湯ネットには談話室(CHAT)もある。これはリアルタイムでシスオペと会員がネット上でおしゃべりができる機能。ただし、チャットできるのは、ID登録をした会員だけだよ。ゲストユーザーの人はシスオペ宛てに“IDほしいよん！”というメールを書いて送ってね。

これから、網元さんを使って自分のネットを開局しようとしている人や、網元さんに興味がある人は、ぜひ、いちどお湯ネットに遊びに来てほしい。今後も網元さんに関してのフォローをしていくつもりだ。それと同時に、全国の網元さんネットを広げていきたいと思うので、よろしく！

網元さんでホストを開局するためには 郵政省に届け出が必要なの？

電気通信事業法の中に、パソコン通信などのホストを運営して事業を営む場合は郵政省に一般第2種電気通信事業届け書を出さなくてはいけないとある。

問題は、どこまでが事業として認められるかという点。結論から言えば、網元さんを使い、個人運営の営利を目的としないネットの場合は届け出の必要はない。

アクセス料や会費を取ってネットを運営する場合は郵政省、または全国に10ヵ所ある電気通信管理局に問い合わせしてみよう。

MENU

[B]露天風呂(BBS)
- [1]男湯・女湯
- [2]網元さんご意見箱
- [3]網元さん組合
- [4]遊技場
- [5]湯の町エレジー
- [6]番頭日誌

[M]お手紙(MAIL)
[H]ご案内(HELP)
[U]宿帳(UTILITY)
[I]いらっしゃいませ(INFO.)
[E]お会計(EXIT)

1 男湯・女湯

メインメニューで露天風呂(BBS)を選ぶと、BBSのメニューが表示される。ここは、男湯・女湯。つまり、混浴というわけね。男も女ものんびり温泉に浸かって、裸のコミニュケーションとやらを楽しみましょう。

```
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00005 88/10/19 16:01:02 -SYSOP-   アップロードの方法

「網元さん」をホストにするネットにアップロードをすると、
通常、アップロードのスピードにホスト側がついていけずに
文字落ちや行落ちをしてしまいます。これを解決する為には
モデムカートリッジの設定を変える必要があります。

＊FS－CM1の場合
  1：通信中、[SHIFT]＋[SELECT]を押し、設定画面にする。
  2：文字間タイマーを、10に設定
  3：行間タイマーを   20に設定
  4：アップロードを行なう。

＊HB1－1200の場合
  1：通信中、[SHIFT]＋[SELECT]を押し、設定画面にする。
  2：タイマー1を、10に設定
  3：タイマー2を、20に設定
  4：アップロードを行なう。
```

2 網元さんご意見箱

網元さんに関する質問や感想、こーしたらもっと使いやすくなるんじゃないの、といった意見や改造法まで、何でも書いてちょうだい。これから網元さんでネットを開局しようって人には参考になると思うよ。

3 網元さん組合

全国の網元さんを使ったネットを紹介しています。自分でネットを開局した人はぜひ、シスオペまでメールで知らせてください。網元さんの輪を広げて、ゆくゆくはネットどうしの交流もはかっていきたいね。

4 遊技場

温泉宿といったら、ほらっ、卓球台とか、大昔のアーケードマシンが置いてあったりするでしょ。このゲームは面白いとか、あれはクソゲーだとか、ゲームの話題はここでね。ラメン田川がシグオペを務めます。

```
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00003 88-10-14 23:22:32 RAMEN     シグオペになっちゃった

いやいやー、なんの因果か私がシグオペになってしまいました。
まださー、具体的に何をしようか考えてる最中なのにさあー。
とりあえずここでやりたいことをつらつらと書いていきたいと
思います。あーあー、マイクはいってますか？　テス、テス。
ここではですねえ、市販のソフト（特にゲーム）の批評をした
いと思っているわけです。批評というとぐちゃぐちゃにけなし
まくるように考えてる人もいると思いますが、単なる批判では
なく、「あのソフトのここがいーなー」などのように猛烈に感
動したソフトなんかのことでこのボードがいっぱいになってく
れたら楽しくなるんじゃないかしら、と考えています。ほかに
はそのソフトにまつわる忘れられないエピソード、恥ずかしく
て人前では言えないような逸話なんかも待っています。
　それでは首を皿のようにして待っています。もちろん、私も
ちょくちょく書き込みますのでよろしくです。
                              ラメン田川水総

-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
```

```
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00007 88/10/21 13:33:04 -SYSOP-   RE:うちの犬のこと

　ペットの名前なんていうのも、飼い主が勝手につけるわけだから、
おかしな名前をつけられたペットのほうからみれば、いい迷惑とし
か言いようがない。ネット上で使うハンドルネームは、自分でつけ
るわけだけれど、「なんでガスコンなんですか？」と聞かれること
がよくある。じつは、これにはちゃんと命名主がいて、現在のファ
ミコン通信の副編集長、東府屋ファミ坊が名づけ親なのだ。とくに
意味があるわけではない。表参道の駅の近くに「ガスコン」という
スパゲッティー屋さんがあって、ランチタイムに行くと安くて量が
いっぱいある、というそれだけの理由だけだ。じつに安易というか、
いいかげんなものだ。ちなみに、ボクの本名は、金矢八十男という。
べつに８０人兄弟の末っ子というわけではない。８月１０日に生ま
れた男の子だから、八十男・・・。あー、しょーもない。

                    がすこん

-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
```

5 湯の町エレジー

いったい何のコーナーだか、わからないと思うけど、ここは、会員制のあやしげなバーなのだ。あまりにアブナイ話題ばかりなので、雑誌には紹介できないくらい。会員制なのでゲストは書き込みできません。

6 番頭日誌

シスオペ、ガスコン金矢の赤裸々な日常生活を綴る日記なのだ。迷惑な話だが、これを読めばガスコン金矢のことは、いつ何をしたかまで、すべてわかる。そんなこと知りたくないって？　いいじゃないの！

```
-Num- -R.Date- -R.Time- -Sender-  -Contents-
00001 88/10/26 22:23:28 -SYSOP-   番頭日誌

　ふと、思いついてしまったのだ、日記をつけようと。「よーし、
今年こそは日記をつけるぞーっ！」と、小さい頃、何度も思ったこ
ともあるが、いままでに日記をつけた記憶はない。あったとしても、
ほんとに三日坊主で終わっている。しかし、しかし今度は違う。何
故ならば、今日は、元旦でも、新学期の始まりでもないからだ。

　しかも、本来、日記というものは他人には見せないことを前提に
してたりするものだが、大胆不敵にも、ネット上に日記をつけてみ
ようと思ったのだ。これを読まされる人にとっては、迷惑な話だが、
思い立ってしまったのだから、しょうがない。また、日記をつける
というのも、じつにめんどい作業だ。これも、いままでと同じく三
日坊主で終わるかもしれない。でも、とにかくやってみる。

　けっして、エデリトリアル・セクレタリーの村上さんから「休日
出勤した日は？」と、聞かれて、返答に困り「そーいえば、あの日、
あのとき自分は何をやっていたんだっけ？」とか、タクシーの領収
書に日付けが書き込んでなく、いつの領収書かわからない、そーゆ
```

全国 網元さん組合

■EARTHIAN NET

きがついてよMY BOY、みんな愛のせいね、下駄箱の怪事件など、ヘンなタイトルのボードが7つもある。ちょっと風変りなネット。

所在地	静岡県田方郡
シスオペ	藤岡利昭
回線番号	0559-78-9879
通信速度	300/1200bps
運営時間	23:00〜7:00

■TOC-NET

TOC-NETでは、新しいボードのシグオペさんを募集中。我こそはと思う人はどしどしシスオペさんにメールで申し込んじゃおう！

所在地	奈良県奈良市
シスオペ	徳田直規
回線番号	0742-33-9622
通信速度	300/1200bps
運営時間	22:00〜7:00

■TTT-NET

MAEBASHI CITYというボードがある。スパゲッティはポポットという店がうまいとか、超ローカルな話題で飛び交っていて面白い。

所在地	群馬県前橋市
シスオペ	清水　健
回線番号	0272-23-8223
通信速度	300/1200bps
運営時間	22:30〜6:30

お湯ネット

■運営時間　19：00〜21：00
（土曜、日曜、祝祭日はお休み）

■回線番号　03-486-1824

ネット大好きの老若男女に贈るプレゼントコーナーなのだ。あのアスキーネットMSXを無料で3時間、体験できるリザーブキットと全国BBSガイド'88年度版をプレゼント。

アスキーネットを無料で3時間利用できる

アスキーネット・リザーブキット……100名

リザーブキットというのは、アスキーネットMSXを無料で3時間利用できるIDカードとアスキーネットガイド、入会申し込み書がセットになっているもの。3時間の無料アクセスの後、正式に入会申し込みをすれば、基本的にそのIDを入会後も利用することができる。100名様にプレゼント！

全国165局メニューマップ付き完全ガイド

全国BBSガイド'88……10名

北は北海道、南は沖縄まで全国163局のネットワークを網羅したBBSガイド'88年版だ。回線番号はもちろんのこと、通信手順や入会方法にいたるまで詳しく紹介。さらに、メニューマップまで載っているので、たいへん便利な本だ。この本を10名様にプレゼント！

応募のあて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部　ネットワーク係

INFORMATION

AV

CDだってお外に出たい

今年の２月に発売された８センチＣＤ。いわばＣＤのシングル版ともいうべき存在なんだけど、これが売れに売れちゃっているのだ。半年の間にタイトル数は約2,000を数え、生産量でもＣＤ全体の約３割に到達。これは、ひとえにヤング層の圧倒的な支持によるものなのだとか。

そこで、８センチＣＤが外で聴けちゃう『CDウォークマンD-82』をご紹介しましょう。もちろんソニー(株)からの発売。バッテリー込みの本体重量がわずかに330グラムと軽量のため、さっそうと持ち運べるのです。おまけに曲の頭出し、サーチ、１曲リピート、全曲リピートなどなど、小型ながら機能もバッチリ充実なのだ。本体をカバンに入れても操作が可能なリモコン用のジャックもついてるぞ。イイ音を外で聴ける時代が到来したんだね。

↑色は黒と白。価格は22,000円。㈴ソニー㈱☎03-448-3311

GOODS

コピーサウンドが楽しめます

最近のキーボード楽器っていろんな機能がついてるよね。覚え込ませた音とか声とかを忠実に再現したり、その音でメロディーを奏でたり。で、この『メロリー』はオモチャとしてのおもしろさに着目したすぐれもの楽器玩具なのです。

自動演奏機能はもちろんのこと、256音までの長さの曲を記憶して、再生できちゃう。コピーした音で自動演奏させるとき、エコーやループといった効果的な機能を駆使すれば、いっそう盛り上がることうけあいなのです。コピー音のほか、ピアノ、フルート、マリンバが内蔵され、同時に発生できる音数は２音。

自分の声をサンプリングして、ゲームミュージックでも奏でてみてはいかがでしょうか。

↑色はピンク１色。価格は8,500円。㈴㈱河合楽器製作所☎0534-57-1287

GOODS

漢字に自信ありますか？

漢字って読むのはけっこう簡単なんだけど、書くとなるとかなり苦しんじゃったりするものだ。そばに辞書がなかったりした場合、漢字を断念してひらがなにしちゃうこともたびたび。そんなキミにぜひともご紹介したいのが、セイコー電子工業(株)から新発売された『カード漢字便覧DF360漢字』。

このカード、語句の読みをローマ字入力して変換キーを押すと漢字表記を教えてくれちゃうのだ。漢字だけじゃなくて、送りがなを含む語句もＯＫ。同音異義語も簡単に調べられるし、順送り、逆送りの検索もできます。そのうえ、８桁までの四則演算が可能な計算機能つき。頭がいいね。

重さはたったの37グラムだから、ポケットにいれてどこへでも持ちはこべちゃうわけだ。

でも、こんなカードを持ってたら『近ごろの若いモンは……』ってお説教されちゃうかもしれないね。

↑定価は7,500円。㈴セイコー電子工業㈱☎03-638-5229

冬の必要アイテムだね

寒さもいよいよ本番だけど、セーターの毛玉に苦労してませんか。ちかごろ電動の毛玉取り器がはやっているけど、このたび(株)服部セイコーから、キャラクターの毛玉カットが発売されました。毛糸玉にじゃれつく猫を形どった『ニャンとる』と、あいきょう満点の雪だるまの『スノーウィー』がそれ。

貯金箱かと見間違いそうなそのキュートなボディーに秘められたパワーで、にっくき毛玉どもを退治してくれちゃうのだ。うーん、たのもしいぞ。もちろん、安全面はバッチリ。

これさえあれば、冬じゅうツルッツルのセーターが着られるね。

色はニャンとるがピンクとグリーンの２色。スノーウィーがピンクとグレーの２色。

↑価格は1,800円。(単３乾電池２本つき)㈴㈱服部セイコー☎03-563-2111

GOODS

受話器を置く手が震えます

⬆自分で線を増やすのも手だ。50度数で1,000円。㈱㈱フォトン☎03-341-2231

テレカって20枚や30枚ぐらい持ってる人なんかザラにいて、みんな飽きてきちゃった感じがする。

でも、(株)フォントから発売された『占いテレフォンカード』はあなたを絶対に飽きさせません。

このカード、カードに書いてあるあみだくじを、通話終了時に打ち込まれる使用度数を示すパンチ穴の位置からスタートさせて、運勢を占ってしまおうというもの。

恋愛、商売繁盛、合格祈願、おみくじの４シリーズあるんだけど、恋愛の占い結果はけっこうシビアなんだ。〝逃げられる〟なんて出ちゃった暁には泣くしかないネ。

WATCH

究極の使い捨てだぁ〜

⬆価格は480円。㈱㈱ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03-237-5503

世はまさに使い捨て時代。

フィルム内蔵の使い捨てカメラなんて、うっかりカメラを忘れて行楽地に来ちゃったときの救いの神としての不動の地位を築いたし。

そんな折、(株)ソニー・クリエイティブプロダクツから、紙製の使い捨てウォッチ『GOTTA WATCH』が新発売。

紙と言っても厚いから丈夫だし、時計もデジタルでしっかり動いてくれる本格派なのだ。デザインはジェリービーンズから、ビキニ姿の女の子まで、とバラエティー豊かな24種類。うっ、私もほしいっ。

GAME

インディアン嘘つかない？

ハッタリと駆け引きで勝負を楽しんじゃうパフォーマンスカードゲーム『インディアン フェイス』が(株)バンダイから発売されたよ。

ヘアバンドと羽根でインディアンに扮装して、順番にカードをひいていき、ひいたカードの数字が相手にだけ見えるようにヘアバンドにはさんで、その数字の大きさを競うというもの。

全員がカードをはさんだ時点で、各々が賭け金を決めるんだけど、その際、自分のカードの数字がいくつなのかを、相手の顔色をうかがって検討するところがミソなわけだ。

つまり、嘘つきが得するゲームというわけなのサ。

⬆定価1,600円。お手ごろだ。㈱㈱ヨネザワ☎03-861-6361

曲芸のノリで楽しんじゃえ

テレビなんかでよくやってる、シャンペングラスを積み重ねて記録を伸ばしていくあの〝芸当〟が、(株)バンダイからゲームになって発売されたんだ。

その名も『グラッシュ』。

ミニシャンペングラスとトレイのパーツを上へ上へ、横へ横へと積み重ねていって、グラスをくずしちゃった人の負け、というわけ。

数10個のグラスが瞬時にしてくずれ落ちる様は、限りなく気持ちがいいのだ。若いくせにストレスがたまってる人には、いいかもね。

⬆買い足して数を増やせるのだ。価格は1,850円。㈱㈱バンダイ☎03-842-5151

でも、一人でやるのは暗いぞ。

グラスはプラスチック製なので落ちても割れないから、ご安心を。

TOKYO DISNEYLAND

大晦日はオールナイトで

12月は寒いけど、暖かかったりもする。師走とかいって、先生が走ってたりしても（古い言いまわし）、やっぱりのんびりできる瞬間がある。クリスマスとか大晦日とか、暖かい日があるでしょ？いろいろと。

さて東京ディズニーランドでは、5周年記念スペシャルイベントとして、1988年12月31日土曜日の夜9時より、明けて1989年１月１日日曜日の朝８時まで、オールナイトで〝ニューイヤーズ・イブ・パーティー〟を催します。年の移り変わりを、ミッキーやミニーやドナルドダックとともに、過ごしてみようじゃありませんか、という企画。

⬆シンデレラ城がライトにくっきりと。

パーク内の各エリアで行なわれる〝エリアショウ〟、そして〝レストランステージショウ〟。年が変わる瞬間を全員で体感するための、〝カウントダウンセレモニー〟。そして、光のフロートの大パレード〝東京ディズニーランドエレクトリカルパレード〟。

それらのイベントはもちろん、夜を徹して東京ディズニーランドは私たちとお付き合いしてくれるわけです。1988年もいろいろありました。そのしめくくりと、新年のスタートを、日ごろの環境から離れた夢の世界で迎かえる、なんて、いいよねー絶対に。真夜中のベイエリアはちょっと寒いので、せいぜい暖かい服装をして、気の合うお友だちとかガールフレンドとか、ねえ、いいんじゃないでしょうか？　ガールフレンドいないのかあ？　MSXユーザーは明かるく楽しくなけりゃあいかんぞー。

⬆そして花火。オールナイトパーティー。

☆東京ディズニーランドに関する問い合わせは、☎0473・54・0001、または☎03・366・5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

ファルコム・スペシャルBOX'89

⬆8センチCD6枚組で7,800円。
問キングレコード㈱☎03-945-2111

先月号でお知らせした『ファルコム・スペシャルBOX'89』がいよいよ12月5日に発売されました。

このスペシャルBOX、日本ファルコムがゲームソフトメーカーとしては初めて、レコードレーベルを発足した記念の特別企画なのだ。

マンハッタン・ジャズ・クインテットのデビッド・マシューズ、ジョージ・ヤングなどの豪華な面々が、ファルコムご自慢の『ザナドゥ』『イース』といったゲームミュージックを、心をこめて演奏しております。豪華な特典もいっぱいついてるから、お買い得だよ。

ユーミンのニューアルバム

⬆価格LP、カセット2,800円、CD3,200円。
問東芝EMI

松任谷由美のNew Albumが11月26日に発売された。タイトルは『Delight Slight Light KISS』。〝舌を入れないキッス〟とちょっぴり刺激的かもしれない意味のこのアルバムは、男女の淡い恋を描いたもの。ユーミンならではの世界が広がっているんだ。いつものように、ね。

曲目は『リフレインが叫んでる』など全部で10曲。フジテレビ系で放映されている『オレたちひょうきん族』のエンディングテーマ、『恋はNo-return』も収録されているから、聞いたことがある人も多いんじゃないかな。

ユーミン自身が今回の10曲の中で一番お気に入りの詞だというのが『とこしえにGood Night(夜明けの色)』。ぼやけた夜景を見ていると、2人の不安定な関係に思えてきて、ただ不安で……。そんな詞がブルース調のメロディーにうまく溶けこんでいる。

ところで今回のテーマは〝純愛〟。さまざまな愛の形がある中で、いまどきハヤラナイものかもしれない。それをユーミン風の味付けで、タップリと泣かせてくれます。

千倉真理の 映画も大好き!

ニューヨークのブロードウエイでも、人気を集めている〝ロジャー・ラビット〟と、おなじみの〝怪盗ルビイ〟!

おまちどおさま！ お正月映画でもあり、クリスマス映画にもなりえてしまう、話題騒然の〝ロジャー・ラビット〟から、ごしょうかいしたいと思います。

1947年のハリウッドが舞台。撮影場の近くにある、漫画映画の登場人物＝トゥーンたちの住むトゥーンタウンではミッキーマウスやドナルド・ダックなどビッグスターから、ベティさんのような往年のスターまでみんなそろって映画に出演するとあって大変な盛り上がり！ ダンボまで空を飛び回っている始末。

主演は、うさぎのロジャー。しかし、彼の妻、官能的でボインのジェシカが浮気しているかもしれない……というウワサで、撮影にも身がはいらないこのごろ。

ストーリーはこんなふうに始まるのですが、なんといっても、実写とアニメの交わりかたが完璧！ さすがディズニーとスピルバーグが手を組んだからこそ出来た作品です。

彼女をデートに誘っても成功まちがいなしです。

⬆他にも、白雪姫と7人の小人や、三匹の小豚、ピノキオやウッドペッカーと会えます。ただいま、全国公開中！

そして、もう1本はただいま絶賛公開中の〝怪盗ルビイ〟です。宣伝も行き届いているようなので、改めて紹介することもないのですが、やっぱり好きだったから、伝えたい！

根はまじめなはずの真田広之さんが、かわいくずっこけて、憎めません。キョンキョンも自然でよいし、なんといっても監督の和田誠さん、〝麻雀放浪記〟とはひとあじもふたあじもちがう、お洒落な香りをただよわせてくれています。

あんなふうに、自分の世界がいろいろと作れたら楽しいでしょうねー。現場のにぎわいも聞こえてくるような、日本映画には珍しくのびのびした作品でした。キウイフルーツと生クリームがたっぷり入ったクレープをかじったような映画です。

⬆これくらいスキマだらけの男の人っていい……最近、好みがかわってしまったみたいです。全国公開中！

ただ、ルビイのような、すてきなマンションでの1人暮らしにもあこがれますが、「きっと、家賃って20万円くらいだろうね……。」と、ささやいてしまう自分が哀しい。

GOODS

ザ・スノウマン

冬もいよいよ本番ですが、雪だるまのキャラクター商品をご紹介しましょう。

ソニー・クリエイティブプロダクツから新発売の『ザ・スノウマン』シリーズがそれ。この雪だるま、生意気にも、首にはマフラーを巻き、頭にはやかんではなくって帽子をかぶっているのだ。おちゃめでキュートな雪だるまだね。

☗問㈱ソニー・クリエイティブプロダクツ☎03-237-5503

価格は日記帳(写真左)が700円、カンペンケース(同右上)が400円、筆記具セット(同右下)が1,000円。

アルバイト募集のお知らせ

ありがたいことに、当Mマガ編集部は猫の手も借りたいほどの忙しさなのです。そんなわけで、このたび私どもと一緒にMマガを作ってくれるアルバイターさんを大募集!

まっ、平たく言えば〝MSX好きな人この指と〜まれ〟って感じなのね。

とにかくにも、MSXへの思い入れだけは誰にも負けないぞ、っていう人が一番! それに整理整頓が得意な人も大大歓迎なんだ。どうしてなのかは、推して知るべしよね。

仕事の内容はゲーマー、編集補佐といったところ。応募してくれる人は写真を添付した履歴書を下記へ郵送してください。お待ちしてまーす。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部

VIDEO

バカルー・バンザイ 8次元ギャラクシー

これが日本でリリースされる日を、待ってたんだよね! SFファンにとっては、まさに〝ウワサ〟のカルトムービーって存在なのだ。

まずノリが軽い。よくいうアニメ感覚とは、この作品のことをさす。それに設定がユニーク。日本人バンザイ博士の忘れがたみ、天才的脳外科医にして大人気のロック歌手バカルーが、彼率いるその名も〝香港騎士団〟という仲間と8次元(!?)世界にいる悪人エイリアンを退治するわけ。このコートームケーさ! バカルーをやっつけようとするマッドサイエンティストも、典型的な姿で登場していて、まんまコミックブック(日本のじゃなくてアメリカのね)を読んでる感じ。

主人公のバカルーをピーター・〝ロボコップ〟・ウエラー、その相棒にジェフ、〝ザ・フライ〟ゴールドブラムとキャスティングもツウ好みだ。早く続編を作ってほしいなあ。

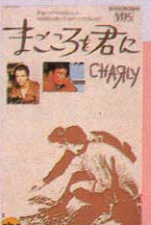
●発売元/販売元
CBS/FOXビデオ
●12月16日発売/103分/16,800円

アメリカン・パロディーシアター

無意味なギャグが20コもつまったナンセンス映画の極めつきがこれ。と書くとまるでバカにしきってるよーにとられるかもしれないけど、何せ〝20〟もつまってるんだから、決してバカになんてできません。私はマジメに、この映画に入れ込んでいるのです。

最初の、先がミエミエ(わかりすぎて大笑い)のギャグにはじまり、'50年代SF映画の特徴をしっかりとらえた『月世界のアマゾネス』、誰でも考えつくけど当たり前すぎてやらなかった『透明人間ジュニア』など、使いふるされたギャグを、何のてらいもなくやっちゃうところが、大笑い。やっぱりジョン・ランディスとジョー・ダンテってフツーじゃないよナー、を痛感!

●発売元/CIC・ビクタービデオ
販売元/日本エイ・ブイ・シー
●12月16日発売/85分/15,800円

まごころを君に

某歌手の歌がこのSF小説をイメージしているとかで再び注目をあびているダニエル・キースの『アルジャーノンに花束を』を映画化したのがこの作品。33歳の精神薄弱者が脳外科手術を受け、天才に変身。しかし……というお話。

〝アルジャーノン〟というのは同じ脳手術を施された実験ネズミの名前で、原作では主人公チャーリーが死んでしまったアルの墓にいつも花をそなえるという設定。映画ではこの部分がないが、そのほかはわりと忠実。特にチャーリーに扮したクリフ・ロバートソンが精神薄弱から天才への変身をみごとに演じアカデミー賞を受賞。世の中無知のほうがうまくいくのかな、という気にさせる皮肉な作品。

●発売/販売元
クラウンレコード
●12月25日発売/106分/14,800円

EVENT

アスキー・パソコン神社

お正月恒例のアスキー・パソコン神社が'89年も1月の5～7日に開かれるよ。時間は10時から17時までの7時間。会場はもちろん小社ビル。ということは、花の東京のド真ん中、青山なのだ。お正月に東京へ遊びに来る人は、足を運んでも絶対に損はさせません。

お正月らしい絵馬やおみくじのコーナー、七福神参拝ラリーをはじめ、新作ゲームコーナー、大ジャンク市などなど盛り沢山の内容。

場所は東京都港区南青山6-12-1大仁堂ビルの2階と8階。営団地下鉄、表参道駅から徒歩約10分です。問(株)アスキー☎03-486-4519

BOOK

泉麻人のコラム缶

⬆問(株)マガジンハウス☎03-545-7130

雑誌やテレビにひっぱりだこのコラムニスト泉麻人。彼の傑作コラムを集めた本が(株)マガジンハウスから発売されました。

彼の抜群の記憶力はテレビでもおなじみだけど、この本でも小気味よく発揮されているのだ。幼いころ彼が好きだったお菓子、キャラクター、テレビ番組などなど。

また、芸能人批評もなかなか味わいがある。読みながら思わずうなずいてしまう一冊。1,000円です。

VIDEO

GAME EXPRESS V2『MSXのすべて』

MSXソフトの情報を満載したビデオマガジン『スーパーゲーム・エクスプレス MSXのすべて』が(株)双葉社より新発売されるのだ。

このビデオ、すでに発売されているゲームだけじゃなくて、これから発売されるゲームもしっかりご披露してくれちゃうというサービスぶり。

『R-TYPE』、『フィードバック』、『死霊戦線2』などの超話題作が目白押しだよ。おまけに収録数は実に100タイトル。これで2,980円はぜったいに安いよね。

全国の書店、コンビニエンス店にて12月12日に発売予定。ちなみにVHSで90分です。

問(株)双葉社☎03-268-5111

ドラゴンクエスト ファンタジアビデオ

⬆問(株)CBS・ソニーグループ☎03-266-5834

あのドラクエがついにビデオになってしまった。しかもアニメじゃなくて実写なのだ。つまり実際に俳優さんが演技してるってこと。

ゲームのRPG世界をそのまま忠実に再現するように試みられているので、観る人をがっかりさせません。そして音楽は、もちろんすぎやまこういち作曲による交響組曲『ドラゴンクエスト』。価格はベータ、VHSともに4,800円。

NEWS

デジタル・ビデオ・プレス創刊

⬆問(株)ポニーキャニオン☎03-221-3151

レンタルビデオといえば1泊2日でいくらってな具合にお金を支払うもの。

ところがどっこい、無料でビデオを貸してくれるありがたーい『デジタル・ビデオ・プレス』が(株)ポニーキャニオンから創刊されちゃったのだ。各ゲームメーカーのアーケードゲーム、パソコンソフトの最新情報に加え、映画情報、レコード情報も満載。タダなのにバラエティー豊かなビデオに仕上がっている。全国の特定レコード店、ビデオ店で貸し出し中。

EVENT

グラディウス★ファンタジア

⬆出かける前に、お問い合わせください。アポロン音楽工業(株)☎03-353-0191

アポロン音楽工業(株)は、グラディウス・シリーズの迫力サウンドをクラシックにアレンジした『組曲グラディウス★ファンタジア』をこのたび発売しました。そこで、これを記念してグラ・ファンのために東京でイベントを実施する予定とのことです。

コナミから発売された最新アニメの試写会、最新ゲームの発表会、パネル展、プレゼント抽選会などもりだくさんの内容なのです。ライブステージもあるかも。12月24日、池袋サンシャイン噴水広場を予定。詳しくは問い合わせてね。

NEWS

第2回YMS学生論文大賞

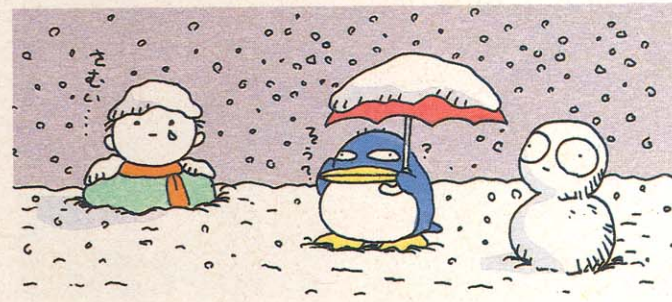
⬆意欲にみちた作品を期待しているとのこと。

医療機器メーカーの横河メディカルシステム(株)は全国の大学生を対象に『YMS学生論文大賞』を実施し、論文を募集します。このコンクールは去年から始められたもので、今年は『21世紀』『ハイテクノロジーと医療』『臓器移植』の3つのテーマのなかから1つを選択(タイトルは自由)。

応募資格は短大、大学、大学院に在学中の方。締め切りは12月20日。

応募規定、方法など詳しくは同社広報課☎0425-37-3001まで。

PRESENT

寒い冬を乗り切るために何をもらうべきか。ない知恵しぼって(?)考えましょう。締め切りは1月9日。おくれないでね。

お絵描きソフト画楽多

和知電子機器(株)から、スピーディーなお絵描きソフト『画楽多』を5名の方にプレゼント。このソフト、マウスの動きにすばやく反応して円でも線でも描いてくれるのだ。正確な図形作成もバッチリだし、はがきやカード作りに最適なソフトなのです。

交響曲イースのCD

人気者イースの交響曲(CD版)をキングレコード(株)から6名の方にプレゼントだよ。フル・オーケストラ・サウンドでイースの美しい旋律を堪能したい人は、ぜひとも応募してちょうだいね。

イースⅡとザナドゥのテレカ

同じくキングレコード(株)からイースⅡとザナドゥのテレフォンカードをそれぞれ3名様にプレゼント。どっちも抜群のデザインで迷っちゃうね。タイトルの別を必ず明記してください。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

イメージファイトのポスター

ゲーセンでおなじみの『イメージファイト』のポスターをアイレム販売(株)から5名様にプレゼント。SFシューティングゲームとして大人気のこのゲーム、ゲーセンではまっちゃった人もいるはずだよね。その壮大なゲームの雰囲気がそのままポスターになってるから、もらわにゃソンソン。

ソニーのジャンパー

ソニー(株)からなんとジャンパーを3名様にプレゼントなのだ。この季節にこのプレゼント。この心づかいがひじょうにウレシイ。

ってことで、これはなにがなんでも当たりたいでしょ?

♥ごめんなさい

※先月号(12月号)のMSX NEW SOFTの28ページの記事のなかで、『ぺんぎんくんWARS2』が2DD版、との記載がありますが、これはROM版の誤まりでした。ここに提出させていただきます。

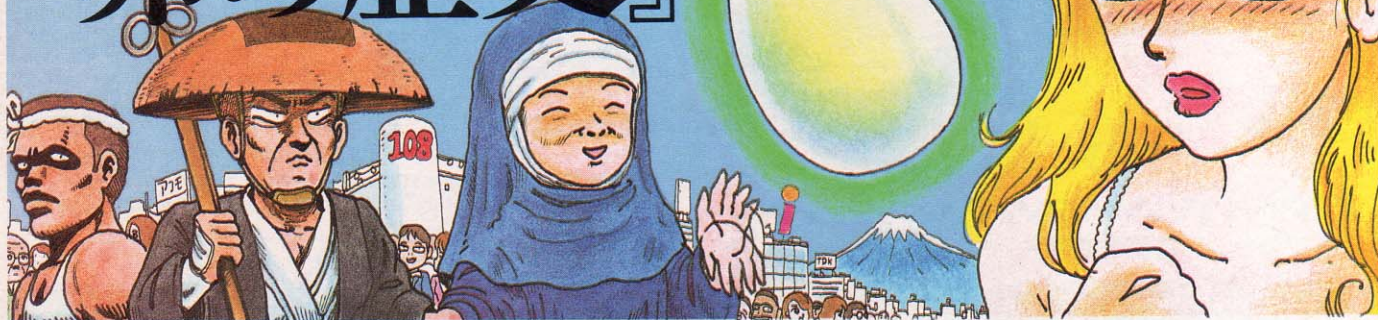
また、同じく12月号の特集MSX2+なんでも情報の151ページに載っている回路図に一部誤まりがありました。誤まりを修正した回路図を本号(1月号)のハードウエア事始の147ページに掲載しておりますので、そちらの回路図を参考にして作業を進めてください。

読者のみなさま及び関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

なお、MSXマガジン編集部では読者のみなさまからのご意見、ご感想をお待ちしております。記事の内容についてはもちろんのこと、MSXに関するご意見もドシドシお寄せくださいね。

今月も引続き、6ページなのだぁ

みなぎる眠気!!!!

MSX通信

人はなぜ卵を食べるのか？　人はなぜよからぬことを考えるのか？　そんなテーマにまっこうから取り組んだ意欲大作品。

あの人は、どこに?

「おい、おいおい、おい」と、孝夫は、居間から台所に向かって、無意識のうちに叫んでいた。本来なら、結婚4年目の女房である、多希子が流しに向かって、包丁とまな板でトントントンと、そんな感じで活動しているはずであった。が、その、女房は、女房は、なぜか、いない。

いや、なぜかではない。ちゃんとした理由をもって、いなくなったのだ。それは、3週間くらい前のことであった。孝夫がゆで卵をミルクパンで2個つくっていたときの、出来事であった。

「あなた、わたしにも、ゆで卵くださいますか？」

「いいけど」

「じゃあ、くださいね」

と、孝夫のゆで卵をねだったところから、すべては始まる。

あっちっちな感じで、ゆで卵を取り出した孝夫のかたわらで、多希子は卵が冷めるのを、待っていた。そして、孝夫に言った。

「あなた、どうやっておたべに、なりますの」

「そうさなあ、ケチャップかな、やはり」

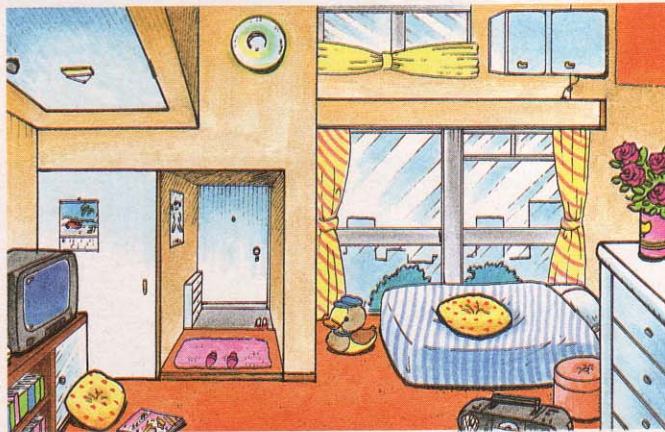
「なんて、おげれつなんで、ござーましょ。私なぞは、アジシオでしか、いただきませんことよ、幼少のみぎりから」

「ふーん、そうなの、そんなこと、ちーとも知らなかったわい、この4年間。ふーん」

「そうざますか。ま、よござます。とりあえず、アジシオ取っていただけますか？」

「アジシオないよ、そんなのもう。普通の塩にハイミーを混ぜたんじゃあ、だめなのかい？」

「そんなの、だめよ。じゃあ、私ちょっと買ってくるわね」

と、それっきりなのであった。思えば、預金通帳と実印と株券を持っていったことに、孝夫は疑問をもつべきであった。しかし、多希子はどこへ？

⬆マンションの一室。エッシャーのだまし絵調に桜玉吉先生が挑戦！

悲しみを、ジャーンプ

多希子は、その〝行動〟の前日、テレビの人気番組『笑点』を見ていて、感じていたのである。

「なぜ、私は、林家喜久蔵師匠の回答のように、日常から逸脱した考え方が持てないのかしら？　それは私が箱入り娘、メイデン・イン・ボックスだったからかしら？そうなんだわ。悲しいわ」

そのとき、テレビの中では……

「じゃ、山田クン、ちょっとみなさんに、鍋と、おはし、持ってきてください。いや、もうほんとに寒い季節になってきましたね。そんな季節にゃあやっぱり鍋物が一番と思いますが、そこでね、みなさんには、新しい鍋物を考えてみてもらいたい。私は、こうこうこういうものをいれます、って言ってください。すると、私が『ほう、それはなんて鍋ですか？』と聞きますので、お、歌丸さん、早い」

「はい。私は政治家ですが、うちでは、かぶ、と、彩りにコスモスを入れるんですよ」

「ほう、なんて鍋なの？」

「いわずとしれた、けんちん汁です、けんちん汁」

「ほー、〝けんちん〟と〝献金〟ね、なるほど、うまい。山田クン1枚」

多希子は、いつも笑点を見ながら思う。歌丸師匠は、いつも安心して見ていられるので、いいわあ。でも……たまには、不安定な回答もほしいわねえ……。ぜいたくなのかしら？　私は。私って、いったいなんなの？　女？　奥さん？女性？　それとも……。

笑点を見ながら、こんなことを考える女性もめずらしいが、とりあえずは、そう考えてしまった人間がひとり、そこにいたのである。

「私、ちょっと、殻を破ってみようかしら。背伸び、してみようかしら。どうなるか、わからないけども。それも、人生かもしれないわね、きっと」

とか、なんとか、ちらりちらりと、考えたものの、それから30秒ほどあとには、人間とは便利な生き物であるという実践を地でいくように、深い考えは奥深く沈んでいって、単に笑点を楽しむ市民になっていたのである。

普通なら、それで終わる。が、彼女の深層心理には、その思考パターンが脈脈といきづいてしまっていたのである。あぶない！　多希子！　どうなる多希子？

☗なぜか下着のまま悲しむ女性。そんなエロチックなシーンに桜玉吉先生が挑戦！

地球の危機そして……

そして、多希子は、ほとんど無意識のうちに、孝夫との卵の話題から、発作的な行動に走った。これはもうほとんど、『ホットロック』のアフガニスタンバナナスタン効果である(すいません、作者が映画ファンなもので、マニアックな比喩を使ってしまいました。要は、潜在意識催眠効果とか、そういうこととかを、表現したかったわけで、ごんざります)。

さて、家を飛び出た多希子であるが、どうしたらいいのかしら。悲しいかな、冷静になればなるほど、自分の行動に否定的になる。

「私って、やっぱり飛べない女なのねえ」

家に帰ってしまおうかとも考えたが、それじゃあんまりにも、おもしろくない。じゃ、アジシオを香港まで買いにいってみようかしら。それなら、うそをついたことにもならないし、必要なアイテムも手にはいることになる。

「海外って、行ったことなかったから、ちょうどいいわね。そうしましょ。あと何年かで、中国に返還されるらしいし。あ、返還の問題は直接は関係ないわね」

多希子は、旅行代理店に足を運んだ。

孝夫は、待っていた。彼には、待つことしか残されていなかった。

「ま、アジシオ買いに、どっか行ってんだろうなあ。卵はくっちまってもいいよなあ。うだうだ待っててもしかたがないので、寝よ」

意外にも、双方とも、新しい自分の生活を素直に受け止めて、けして悲観的ではない新しい生活を始めた。

さて、孝夫と多希子が、それぞれ新しい生活を始めたころ、木星の衛星〝ガリレオ〟上では、地球侵略をねらうスミトロン星人の秘密基地が完成しようとしていた。

「⚜∴◈◎回♦回＝……」

彼らは植民星を築くべく、巨大空母を発進させた。

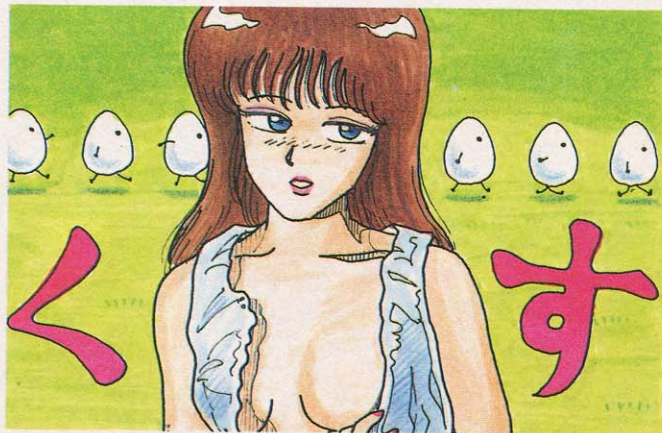
「ぐわおおぉぉぉお、キュイーンどかーん！」。巨大空母は、その発進に失敗し、大爆発をおこし、秘密基地は壊滅した。

3週間と3日して、多希子は帰ってきた。アジシオとグッチのバッグと、ローレックスの腕時計が鞄につまっていた。

「はい、あなた、おみやげ」

「いいのに、こんなことして」

それから、以前とまったく同じふたりの生活が始まった。

こんな丸い生活が、現代人の理想では、なかろうか？

☗そして彼女は……。そんなイメージショットに桜玉吉先生が挑戦！

いよいよよいよい 朝から回文大作戦

おお、このコーナーも、取材構成だぜ！　やっぱりたまには、外に出ないといけないよな。いつも閉じこもってると、あかんわい。

回文博士と異名をとる美濃ちゃん、ああ、ちと親しく呼びすぎちゃったかな？　とにかく美濃博士の女性関係が発覚！　その乱れた性の……ちがうちがう、そういうことじゃ、なくて、美濃博士のブレーン的集団を、今回はご紹介することに、しよう。

なんと、その集団は、女性の構成員によって、成立している。東京六本木にお店がある、とってもトレンディーな生地屋さん『NUNO』にお勤めになられる、お笑い3人組、あやや失礼、美女3人組、名付けて〝回文シスターズ〟のみなさんのご紹介だあ！

松原敬子さん
⬆肌のきれいな人で、年収500万円以上の人が好きですという、行動派ギャル。

まず、その首領格の、松原さん。大学で美濃博士と犬重ちゃんと、ともにお勉強をしてしまったという、運のない人だ(？)。回文に喜びをとても感じてしまう、現代っ子。弟さんが家を継いでしまうともっぱら噂の産婦人科の次女さん。

続いて、小林1号さん。年齢不詳。しかし、大東亜戦争をご存じとか。ワギャー、うそうそ。小林1号さんは、回文も得意だが、詭弁術にも長けていて、M通の取材陣は常にけむにまかれていた。

そして、最後に、小林2号さん。

「浦和でわらう」という回文にひかれて、回文界に入会したかわり種。その後、「イタリヤでやりたい」などに出会い、その回文熱は加速度を増す。もち肌の手入れには、人一倍気を使っているという、さわやかギャルとのこと。

Mマガでは、この美女3人組と業務提携を締結し、「お姉さんが回文を教えてあげるの会」を発足させ、若い回文人口をふやしていくため、その育成にお力添えいただけると、そういうことになっております。はっはっはっは。どうだい、キミ、キミも履歴書をM通編集部に送って、チャレンジしてみないかい？　そういうこと。

小林由加さん(1号)
➡いつも回文のことを考えてしまう彼女の得意技は詭弁術。

小林浩子さん(2号)
⬅めざせ電撃玉のこし！　が人生の目標というソアラ好きの彼女。

さて、回文作品であるが、当然ながら、3人組さんに、考えていただきましょう。英語で作ってくれましたよ。

「Rats live on no evil star」これは、小林1号さんと2号さんが合体して作った作品だ。また、小作品だが「ぼく、小久保」という心温まる回文を教えてくださった。

いやあ、そんなところですよ、今回は。じゃ、回文に幸あれ！

MSX新作ゲームレビュー(うそ)

アシトリス

あの、おたよりの中から発見したんですが、このコーナーを全面的に信用していらっしゃる方が……いやあ、まいりましたです。

こんなに、痛快なアクションパズルゲームは、見たことがないぜ！その名は『アシトリス』だ。漢字で書くと、足と・りす、だ。トリスと聞くと、ちょいとお年をめしたオトーサンがたには、懐かしい名前のお酒をほうふつとさせてしまうかもしれないな。うひょっ、関係ないな、これは大笑いだぜ。そういうことなので、さあ、みんなで、腹筋で笑いながら、アクションしようぜ。

ルールは、簡単だ。塀の上で寝ているみけ猫に教えても、遊べてしまいそうだぜ。うそ、だぜ。

さて、ルールは、上から落ちてくるブロックを、しかるべき場所へカーソルキーなどで誘導し、ドーンと置いちまえばいいだけ、というもの。ブロックは全部で、1コ。たった1コだけ。1コといっても、あなどってはいけないぞ。縦200×横200ドット以上はあろうという、大きなものなのだ。その大きな四角形のブロックが、ものすごい速度でスクロールしながら上から落ちてくる。だいたい、300画面くらいはスクロールしてしまうらしい。その速度は時速2億キロぐらいとメーカーさんは、いっている。わかんないけどね。

それに、加えてそのブロック、またものすごい速度で回転しているのだ。だいたい、毎分5兆回転ぐらいかな。わかんないけどね。なんでわかんないかっていうと、わらひね、今酔っぱらってるのよ。でもね、これ、いいゲームですよ。私の孫も遊んでますよ。孫はね、今年で成人式をむかえるんですじゃ。喜んでくだされや。

だいたい、この手の文章は、何歳ぐらいの人間が書いているかわからんもんですさかいのう。どこ出身の人かもわからんしのう。わしですか、わしは、栃木ですわ。

とにかく、このゲームは、世代を超えて遊べる、そういうことですな。

⬆こんなブロックが、ドーン。へーちゃんドーン。

M通動物図鑑 その2 かものはし

え、今月もあるんですか？　このコーナー“M通動物図鑑”。そうですか、そりゃー、おめでたい。

ということで、今月ご紹介するのは今をときめく“かものはし”です。最近は漫画の主人公になったりして、このっ、めだってるよ！

えーっと、ではこのへんでキチンと解説しよう。かものはしは、かものはし科に属し（属すもなんも、本人だわよね）オーストラリアのタスマニア特産である。オーストラリアという国には変な動物が多いなあ。

でね、最も原始的なほ乳類の一種といわれながら、なんと卵生！　つまりほ乳類のくせして卵を産んでしまうという、掟破りのふとどき者なわけですよ。ぷんぷん。あら、怒ってどうするのよ、怒って。

それでは一体、どんな外見なのか。かも、のようなくちばしを持ち、手足には水かきがある……。みなさん、ここまでお読みになってどんな姿を想像されたでしょうか？　私なら、カッパです！　そうです、これで頭に皿の1枚でものっていようなものなら、見事なカッパではないか！　しかし、残念ながら皿はのっていないし、カッパにも似ていないのである。じつは、かわうそに似ていて、体も小さい。なーんだ、がっかり、写真のようなヤツなんだよ。

勝手なコトをいうようですが、かものはし、ということばの響きは、どことなく上品で、京都の和菓子を連想させますね。あれ、連想しませんか？　そうですかねえ、まあ、かものはし、と聞いたら、卵を産むかわうそに似たカッパが、頭のなかで踊るようになっていただければ、私も本望というものでありますよ。

⬆かものはしの雄姿をCGにて再現。なかなかかわいい。

マヌーな論文

なぜ、超伝導が起きるのか？　簡単に手にはいる物質をいろいろ混ぜて、窯で焼くだけで、なぜそんなにすごい物質になってしまうのか？　最高峰のブレーン・研究者が知恵をあわせても論理立てて説明できない、というのが今の研究段階らしい。薬、新薬の研究でも、サンプル数にまかせて、星の数ほどの実験を行ない、偶然を味方にして、有効薬を発見するという方式がとられている。

しかし、まだまだ、これだけ科学技術が進歩しても、解明できないことが、いっぱいあるものである。数学の分野でも、まだまだ解けないなんかが、あるらしいのだ。うん。

だから、ね、なんだ、こういう展開からどうやってマヌーに持っていくかというと、なかなかむずかしいものが、あるわけだな、これが。マヌーな論文って、まるで、なんか卒業するためだけにピロピロと書いてしまうような、大学生の卒業論文みたいなものかね。私はね、卒論書かずに卒業した人間ですけどねえ。ホホ、マヌー！

えっとね あれでしょ? のコーナー

ほんじゃまあ、いくぞ。でもね、なんか投稿作品を読ませていただくと、ちょっとばかりヘボーな感じがしてしまうのだ。人生のワビサビみたいなものが出てくればいいなと、思うんですがね。中学2年生くらいの人で、仙人みたいな人、いらっしゃいませんでしょうか？　いれば、おもしろいのにね。

たとえば、こんな感じでありますね。

「あのさあ、おれ、ハラへってんだけども、素こんぶかなんか、ないかい？」

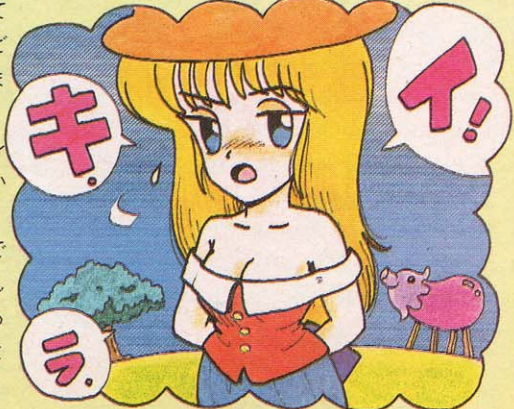
「ん？　腹へって、素コンブ、ああ、あれでしょ？　バブルスターとかいって、お風呂を泡だらけにしてしまうという、会社のえらいさんがCFに出てしまうというほれほれ……」

「それをいうなら、原ヘルス工業でしょ？」

わかりにくかった、かな？　CFを見たことないかな？　ちょっと前までは、マイケル・ジャクソンのまねなんかしてたりして、すごいなあと思っていたんですけどね。次、いきましょうかね。

「今度でた『レイドック2』、いいよねえ」

「ああ、あれででしょ？　とんかつとか食べるときに、とろとろっとかける、黒いゲル状の物質でしょ？」

「それは、ブルドックソースでしょう？」。今月はあんまり出来がよくない。じゃあ、ね。

純粋なおたよりコーナー

子供のマネしてると純粋でいられるってホント？　じゃあちょっとやってみて。……それじゃ単なるばかよね。ねえ。

昔うちでは犬を飼っていましたが、その犬がお坊さんの足にかみついたので、それ以来、犬は飼っていません。

（宮城県　佐藤　栄）

♨ラメンちゃんラメンちゃん、15番テーブルご指名です。あーい、いらっさーい♡　あら、お久しぶりーん！　最近全然顔見せなかったじゃないーん。っんー、もう、ラメンつねっちゃうから。なーんてウソよウソ♡　ねーえー、水割りたのんでいーいー？　どーも。グビ、グビ。あー、おいしいっ！

ところでさあ、あなたのうちで犬飼ってるんだって？　だめよー、犬は。かんじゃうから。コワーイ。だからあたしのうちでは猫飼ってるのよ、ネコ。名前はイソノっていうのよ。それでね、「イソノー」って呼ぶと、「ナカジマー！」って返事してくれるのよ。かわいいでしょ？　もちろんうそよ。うーん、だめよー、マジになって考えちゃ。

それはそうと、おつまみたのんでいいかしら？　ねーえーぇ、こっちにカマンベールチーズちょうだい！　これがおいしいのよ。でも食べるときは注意してね。このチーズ、とてもカタくてカマンベール、なんてね。笑えよっ!!　えっ、なんでもないのよ。こっちのハ・ナ・シ♡　あ、あたしね、酔っぱらっちゃうとヘンなことしゃべるけど、気にしないでね♡

グビッ、グビッ。プハー！　なんだか酔ってきたみたい。最近の世界情勢における日本の内需拡大の本質的動向は、先進国はもとより、発展途上国への影響に判なったNTT株上昇の理由のひとつとして、今日はB型が26人足りません。従って256キロバイトないといくら圧縮しても無理ですよ。その結果、一度サッと熱湯を通してみるとビタミンCが分解されずにすむわけで、力とはF＝maなのです。ちなみに重力加速度g＝9.8とします。ただし24級ゴナMのツメで。

ななめが気になる編集者

彼が就職して東京に行くことになりました。「人生このくらい波乱がなきゃな！」と思いたいけどやっぱりそんなのムリです。慰めてください。

（北海道　瀬川　喜子）

♨んまー、悲劇。だったら彼について東京にくりゃいいのに。と思ったらご職業が〝ぷーたろー〞。んまー、悲劇。でも週末ごとに会っていれば大丈夫ね。で、住所を見たら……んまー悲劇。もう目があてられない。

なんて冷たいのっ、私がこんなに苦しんでいるのに。Mマガの読者なのにっ、ばかっ。そう思ってるんでしょう。へへーん、別にいいもんねー、なんてうそ。読者への協力は惜しみませんよ。そうですねー、こういう場合はですねー、うーん……。あ、そーだ。彼の就職先と住所がわかったら連絡してちょーだいな。こっちでいじめぬいて「東京なんて嫌いだ！　喜子ちゃんの待つ北海道に帰るぞ！」と言わせてみせます。そのときには手土産としてラメンちゃんつけときます。ラメンちゃんも里帰りができると涙を流して喜ぶでしょう。涙流さなかったらぶん殴ってやるー。ぐるるー。

あー、ちっとも慰めになってないねー。いいよねー、許してくれるよねー。ねー。ねー。

親身になれない編集者

私にはこんな手紙を書いている暇はないのです。

（京都府　地獄の受験生）

♨そーだよ、こんなことしていられないんだよなぁー！　まったくまいっちゃうのよねー、ほんとに。原稿も書かなきゃいけないし、ゲームもプレイしなけりゃいけないし、おまけにお腹もすいてるの。あーあ、洗濯物もたまっちゃって困ってるんだよなぁー。しばらく家に帰ってないんだよー私は。プログラムも組みたいしさ、麻雀もしたいのよー。ビリヤードしたりボウリングしたり、やりたいことは山盛りだ。なのになぜ、私はずっと編集部にいるのか……。あー、ちくしょう!!　なんだかこんな生活がバカらしくなってきたぜ。よし、やめてやる!!　だいたい私はこんな(略)だっていーんだもんな。思えばいろいろ(略)だし、それに(略)だぜ。決めた！　今日やめるぞ!!　あ、編集長。はい、ええ、そうですとも。あなたに一生ついていきますです。いや、ほんと。

具合のいい編集者

自動販売機にお金を入れたら、ジュースもお金も出てこなかった。どうすることもできない私はその販売機に「バカ」と言って泣く泣く帰ってきた。

（富山県　五島　朝美）

♨それは、自動販売機に対する慈悲の気持ちが欠けていたからではないのでしょうか。たかが自動販売機、などと考えずに深い愛情をもって接すれば、必ずや心を開いてくれるはずです。

先日、カメラマンのY²とおヒゲがダンディーなロンドン小林と3人で夜の骨董通りを歩いていたときのことです。敬けんなカトリック教徒であるロンドン君は、暗い夜道のなかにキラリと輝く1点の光を見つけました。私たちが手に取ってみると、なんと大金500円玉！　慢性的な財政赤字にあえいでいる編集者にとって、それは魅力的な金額です。気がついたら自動販売機に投入していました。身も心も寒さにこごえていたロンドン君は、迷わずホットコーヒーを選び、なにげなく返金レバーを回

しました。するとどうでしょう。返却口から湯水のごとく100円玉があふれ出したのです。私たちは、それがロンドン君の深い信仰心が生んだものであるとすぐに理解しました。ええ、そのとき確かに彼の背中にオーラのようなものが見えたんです。

ロンドン小林、後(のち)に語る。

「なぜそんなことができたか、ですか？　それはおもしろい質問ですね。あえて言うならば、信じる心、でしょうか」

彼はさらにこう続ける。

「私は今、おもしろい計画を立てています。内容ですか？　詳しくお答えするわけにはいきませんが、簡単に言えば、大学で授業に出ずに単位を取ろう、といったところでしょうか」

ちょっと難しいような気もしますが、彼の力をもってすれば間違いなく成功するものだと信じております。ええ、きっと。

頬(はお)に傷のある編集者

♨ おい林、勝手なコト書くなよな。あったかいコーヒー飲みましょう、と誘ったのはほかならぬ彼です。500円玉を拾ったのも彼です。

純朴な少年

キャッシュカードを使うようになってから、口座にはほとんどお金が残らないようになってしまった。

（秋田県　佐藤　雅敬）

♨ 私も、そうです。お金なんかそんなもん、口座に残りませんよ。ええ、でもね、車のローンがもうすぐ終わるので、ちょっとは楽になるかなあとも思うのですが、また何か買ってしまうような気もします。カード、火であぶってやろうかしらん。

そんなことはさておき、私が、銀行に駐車場代を振り込みに行ったときに遭遇した、ちょっと心温まる出来事をご紹介しましょう。

銀行の振り込み機でピッピッと操作をしている私の隣に、買い物カゴをぶらさげた、そーですねー、32か33歳ぐらいの若奥様風の女性がいらっしゃいました。おさいふからおもむろにキャッシュカードを出されまして、どうやらどこかに、送金される模様であります。

買い物カゴの中身は、新鮮な野菜類、それとティッシュの箱。ははーん、これはやっぱり若奥様だなあと思いつつ(？)、チラチラと注目を横の奥様に向けていると、いきなりその奥様、「すいませーん、ちょっとすいませーん」と、行員さんをお呼びになる。行員さんが、来ました。

「はい、いかがなさいましたか？」

「あの一、この機械で、おいくらまで振り込みできますか？」

「はい、500万円まででございますけれども」

「あー、そうですか。それじゃあ2回に分けなきゃ、いけないんですねえ……」

場所は表参道の某銀行。私はね、買い物カゴぶらさげた若奥様が、さりげなく何百万円という金額をやりとりしてしまう青山という土地柄に、いたく感銘するとともに、世の中まちがっとるな、と、思ってしまいました。さあ、今日も一所懸命、仕事しよーっと。

不幸の王様、田中パンチ

もし、私のおたよりが誌上にのったなら、編集部の方々はとっても楽をすると思う。うーん、だって長いんだもん。おたよりコーナーって編集者の苦労がにじみでてるよね、ごくろーさま。ほんと。こんなあたしのおたよりなんか読んで楽しい？　というわけで、編集部の皆さん。ここまで読んでくれてありがとう。寒くなったけれど頑張って。楽をしたかったらいつでもあたしのおたよりをのせてね。だって友達に自慢したいんだもん。

（岩手県　下草坪　里佳子）

♨ あー、こりゃ楽だわ。

いい加減このうえない編集者

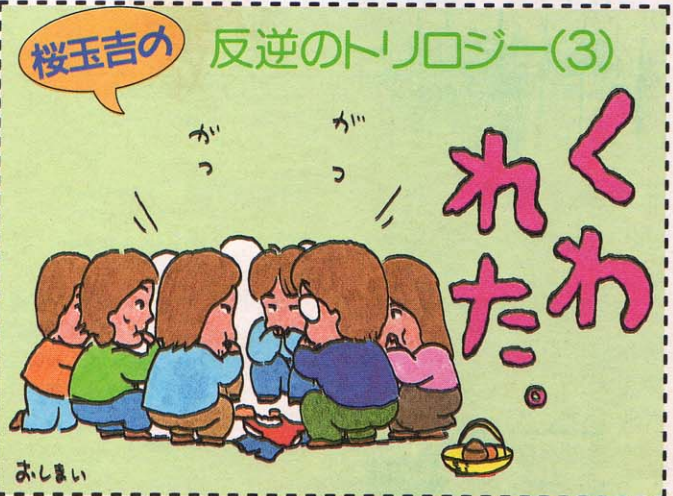
♨ いかーん、こんなことではいかーん。皆さんっ、反省しなくてはいかんぞ。でもね、はがきが載った号を宝物にします、という嬉しいお便りも届いています。そーいうのって編集者冥利につきますねー。つきるんだな、これが。

冥利編集者

桜玉吉の 反逆のトリロジー(3)

がっ　がっ

くわれた。

おしまい

わーん、猫の手も借りたいよー。でも隣では猫に原稿かじられて泣いてるよー。あーん、じゃー緒に泣きましょうかねー。

と、ほとんど編集部は修羅場と化しているのです。あー、やだやだ。こんな編集部ですがお便りでも書いてくださいね。寒さに耐えられるような企画があったらおしえてほしいしっ。

あぁ、この忙しさはいつまで続くのか。明日までか!?　あと5年くらいかな？

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MSX革ジャンカビ防止係

また会うーっ日までーっ

MSXマガジン
ログイン共同企画

SOFTWARE CONTEST

発表！'88年下半期

堀井賞・木屋賞

'88年下半期に、MSXマガジン、ログインのソフトウエアコンテストに寄せられた作品を一堂に集めて審査する『堀井賞』、『木屋賞』。今回はMSXマガジンから4本、ログインから6本の計10作品がその対象になった。どれも負けず劣らずのデキで、長時間にわたってての選考となった。はてさてその結果は？

残念ながら堀井賞・木屋賞は該当作なし

⬅それぞれのソフトのいい点、悪い点を見極めるために、活発なやりとりが行なわれた。どの表情も真剣そのものだっ！

ソフトウエアコンテストに入賞した作品の中から、特に優秀なものに対して贈られる堀井賞、木屋賞。'88年下半期に応募されたものの中からログイン6本、MSXマガジン4本の計10本がその審査対象になった。両賞の審査委員長をお願いした堀井雄二さん、木屋善夫さんとともに各ソフトの慎重なる審査を行なった。

だが、残念ながら両賞に該当する作品はなく、佳作2作品、選外佳作8作品という結果になった。

佳作に選ばれた作品は、それぞれオリジナリティーや独特の面白さを持っていたが、あと一歩完成度や演出などの点で賞を逃した。ツメが甘かったといえるだろう。

全般的にレベルが上がってきているので、審査の評を参考にして、さらに次回作にチャレンジしてほしいものだ。編集部一同楽しみに待っている。

佳作講評

Gun・Fish

埼玉県/高原保法

MSXマガジン'88年9月号　MSX

⬆クモやチョウなど、ガンちゃんの好物を撃ち落として腹いっぱいにしよう。

鉄砲魚の〝ガンちゃん〟が、水の中からウォーターショットをポンポンと吐き出して、空中を飛んでいる虫たちを撃ち落とすシューティングゲーム。月曜日から日曜日の一週間、ガンちゃんは1日4食、ひたすら虫を獲るのであった。

評　木屋善夫

鉄砲魚が主人公という着眼点がいい。ゲーム自体もシンプルで、安心して楽しめる。せっかくだからBGMの音数を増やすなど凝ってほしかった。あと、ストーリー性を持たせるなどの工夫が必要だと思う。

幻の街

三重県/西敬史

ログイン9/16号　X1シリーズ

⬆とにかく歩き回って、いろんな人から話を聞くことが大事になってくる。

『幻の街』は、ファンタジー世界を舞台にしたアクションアドベンチャーゲーム。四方を閉ざされた秘境の地、スコデ・ベノテに住む少年アドニス。あるときそこに異変が起こった。アドニスは魔王モゲオを倒し街を救うため旅に出た。

評　堀井雄二

全体的にいえるのは、演出がうまい！　ということ。テンポよく進行していき、ギャグもほどよく効いていてなかなか楽しめる。よく考えてあるゲームだ。ただ、もう少しシナリオに膨らみがあるといいんだけど。

選外佳作講評

ラドラの伝説

千葉県/鈴木一輝　MSXマガジン'88年10月号　MSX

魔物たちが徘徊する地、ガルヴァランド。そこにふたたび平和を取り戻すために、ひとりの勇者が旅立った。そんなストーリーで始まるのが、『ラドラの伝説』。RPGが大好きな人なら、ハマってしまうことマチガイなし！　なのだ。自分のレベルを上げながら、必要なアイテムを揃えて、敵のガーディスを倒そう。

評　なかなか親切にできていて、遊びやすい。ただ、特に目新しさがないのが残念だ。戦闘のときのダメージのばらつきが目立つし、相手が強い場合、逃げられないことが多いのは問題だろう。市販のものとほとんど変わらない出来だけに、ゲームバランスを調整してほしかった。

ザ・タックス

大分県/梅野剛　MSXマガジン'88年11月号　MSX2

このゲームは、4人のプレイヤーが白黒赤青に分かれて、自分の色の石を置いていきながらその合計を競い合うものだ。最終的に石の数が多い者が勝ちとなる。プレイ中は、縦横斜めのどの方向でも相手の石をはさむと、色が変わって自分の石になる。障害物などで予測がつきにくく、頭をヒネることマチガイなし！　だ。

評　BGMが軽快で、面白くて長く遊べそうなゲームだ。コンピュータ相手の思考型ゲームというのは大変だが、よく頑張っていると思う。もう少し細かいところまでの気配り（メッセージの種類を増やしたり画面の消去など）があれば、もっとよくなったんじゃないかな。

総評

堀井賞審査委員長
堀井雄二さん

どの作品もレベルが高く、ちょっと驚いています。操作性が高く、プレイヤーのことを考えてあって、たいしたものですね。だんだんとプロの領域に近づきつつあると思います。

アマチュアのいいところというのは、思いきった冒険ができる点でしょう。プロだと尻ごみしてしまうような材料でも、アマチュアは実際にゲームとして完成させることができる。『ザ・タックス』などは、そのいい例ですね。みんなは、プロにない視点で頑張ってほしいと思います。

次はアクションゲームですごいのがほしいですね。期待しています。

木屋賞審査委員長
木屋善夫さん

今回一番強く感じたのは、ひとつのものを作品としてまとめる力がついてきたということ。背景やタイトル画面にも凝っているのは、いい傾向だと思います。いろんな点で"こだわり"を持ってほしいですね。とくにMSXの作品は質が高く、今後に期待できるものが多くて楽しみです。

これからの課題としては、ターゲットマシンの性能をよく考えて、出来ることと出来ないことをハッキリと分けることが大事でしょう。マシンの特徴をつかみきっていないという印象ですね。あとは市販のモノマネじゃなく、独自性を大事にしてほしいと思います。

FINAL SHOT

茨城県/磯野猛　ログイン'88年7月号　X1 turbo

撃って撃って撃ちまくるタイプの3Dシューティングゲームだ。スピード感あふれ、迫力タップリの画面が現われる。実力を発揮してどんどん進もう！

ループ・ザ・ループ

山口県/柴田礼　ログイン7/15号　PC-8801

チエの輪のようにからみあった水道管を、ひと筆書きの要領でつないで取り除いていくパズルゲーム。シンプルだけどとっても奥が深く、ハマってしまう！

EVOLUTION

神奈川県/作田仁　ログイン8/5号　PC-8801

生物の進化をシナリオに取り入れるという、独自性あふれるアクションRPG。カエルの姿でスタートして、果たして人間に進化することができるのか!?

PRESENTIMENT

徳島県/星合健二　ログイン8/19号　X1

ある男子校を舞台に、そこで発生した殺人事件のナゾを追う本格派推理アドベンチャー。シンプルなグラフィックが雰囲気を盛り上げている。

暗黒の迷宮

千葉県/鈴木一輝　MSXマガジン'88年12月号　MSX

複雑な形をした迷宮から、出口を目指して脱出するパズルゲーム。落とし穴やワープなどの仕掛けがたくさんあって、なかなか頭を使うゲームなのだ。

LIGHT LIGHT

東京都/武田長　ログイン10/7号　FM-7シリーズ

コミカルな動きが楽しいアクションパズルゲーム。部屋に置かれたたくさんのベッドをひっくり返していき、すべてをひっくり返すと1面クリアーとなる。

みんな応募してね！

"MSXマガジン・ソフトウエアコンテスト"では、毎月読者の皆さんからのオリジナル・プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランプリ30万円。そして第2席、第3席にはそれぞれ20万円と10万円が贈られます。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、(株)アスキーの要請によりMSXマガジン誌上に掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。

●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。

①プログラムを記録したメディア(フロッピーディスクなど)。

②MSX、MSX2の別。必要RAM、VRAM表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号を明記してください。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン編集部
ソフトウエアコンテスト係

今月も面白いプログラムばかりで、担当者はとってもウレシイのだ。

難易度満点のシューティング
メテオライト

⬅隕石を避け、3種類のレーザーを駆使して、各ステージの最後に待つボスキャラを目指すのだ。

MSX・RAM16K以上
by XOR

横スクロールタイプのシューティングならおまかせ、なんて人でも、う〜んと唸ってしまいそうなのがこのゲーム。通常は撃って撃って撃ちまくるのが、シューティングゲームの正しいプレイの仕方だけど、メテオライトの基本は敵(といっても隕石だけどね)を避けることにあるのだ。

操作方法はいたって単純で、自機はスペースキーを押してる間だけ上にいき、はなすと落下する。スコアは先へ進むほど増えていくぞ。1〜3のキーで3種類のレーザーを発射できるのだけど、1のレーザーで24、2で54、3で96ポイントのスコアが減ってしまう。隕石や画面の上下の壁にぶつかるか、スコアが0になるとゲームオーバーなので、ボスキャラに出くわすまでレーザーは使わないようにしよう。敵を避けるのが基本ってわけだね。ボスに有効な武器は、1と2のレーザーだよ。

メテオライト LIST

```
10 '●●●● METEORITE  BY XOR ●●●●
20 SCREEN1,0,0:KEYOFF:WIDTH 32:COLOR15,0,0
:CLEAR 500,&HD000:DEFINT A-Z:CLS
30 LOCATE 7,7:PRINT"METEORITE  BY XOR";
40 LOCATE 14,10:PRINT"WAIT":
50 R=RND(-TIME):DEFUSR=&HD400:AD=&HD400
60 FOR I=0 TO 7:READ A$:FOR J=0 TO 15:POKE
 AD+J+I*16,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT
 J,I
70 A$="":FOR I=0 TO 7:READ D$:A$=A$+CHR$(V
AL("&H"+D$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$
80 FOR I=384 TO 727:A=VPEEK(I)/(2^(3-(I¥2M
OD4))):VPOKE I,A OR A/2:NEXT
90 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 7:READ D$:VPOKE
 &H400+I+J*64,VAL("&H"+D$):NEXT I,J
100 VPOKE &H2002,&H70:VPOKE &H2010,&H60:VP
OKE &H2011,&HD0
110 DATA 2140040608CD4A0007CD4D002310F621
120 DATA 41181100D0017F02CD59002100D01140
130 DATA 18017F02CD5C000614215F181120003E
140 DATA 88CD4D001910F8CD56D4AFCDD8002E08
150 DATA B728022EF83A79D4853279D421001BCD
160 DATA 4D00CD56D4C93A79D43C2600CB27CB14
170 DATA CB27CB14C6026F11001819CD4A00FE80
180 DATA C03EFF327AD43333C900000000000000
190 DATA 00,80,E0,FC,FF,E0,80,00,00,1E,77,
FD,FA,F5,6A,34,40,01,88,22,44,10,88,22
200 SC=99:LE=2:RO=1:WO=9:WY=8:WH=0:RN!=.7
210 FOR I=1 TO 20:W$=W$+"♠"+CHR$(31)+CHR$(
29):NEXT:G=1
220 B$(0)="␣␣□□□␣":B$(1)="□□□□□□":B$(2)="¦
¦¦¦●□":B$(3)="□□□□□□":B$(4)="␣␣□□□␣"
230 LOCATE 3,0:PRINTUSING"SCORE ##### LEFT
 # ROUND ##";SC;LE;RO;:A$=STRING$(32,"♠")
240 LOCATE 0,1:PRINTA$;:LOCATE 0,22:PRINTA
$;:NL$=STRING$(29,"␣"):R=0
250 FOR I=1 TO 29:L$=L$+"−":NEXT
260 FOR I=2 TO 21:LOCATE 0,I:PRINTSTRING$(
32,"␣");:NEXT:POKE&HD47A,0
270 PUTSPRITE0,(16,79),10,0:POKE&HD479,79
280 LOCATE 11,23:PRINT"S       G";
290 IF R>0 THEN LOCATE 12,23:PRINT">>>";
300 '●●●●●● MAIN ●●●●●●
310 IF F=1 THEN FOR I=0 TO4:LOCATE26,BY+I:
PRINTSTRING$(6,"␣");:NEXT
320 A=USR(0):IF PEEK(&HD47A)=255 THEN 640
330 R=R+1:SC=SC+1:LOCATE9,0:PRINTUSING"###
##";SC;:IF SC=<0 THEN 640
340 IF RMOD100=0 AND R<601 THEN LOCATE 11+
R¥100,23:PRINT">";
350 IF R=650 THEN BY=9:P=5:F=1
360 IF F=1 THEN 560
370 ON 2-ROMOD2 GOSUB 440,460
380 Y=(PEEK(&HD479)+1)¥8:V=0
390 IF L>0 THEN V=2:L=L+1:GOSUB 500:L=-L*(
```

目ん玉かっぽじって注目だ
ギャンブラー

⬅コンピュータはイカサマしないけど、ツボを回す手際はピカイチ。よーく見てないとダメだぞ。

MSX・RAM16K以上
by LEADER

よく手品なんかで、4つくらいの伏せたカップのひとつにボールを入れて、素早くクルクルクルと移動。さあ、どのカップにボールが入っているでしょう？　なんて当てさせるのがあるよね。じーっと目を凝らして見ていても、カップを動かす手付きが鮮やかで、2～3回移動しただけでギブアップ。結局はヤマカンで当てることになってしまうってやつ。

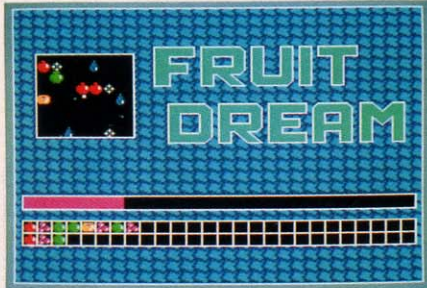
そんなゲームを、MSXで楽しめるようにしたのがギャンブラー。コンピュータがカップ（というより、この場合はツボかな）を回すわけだから、イカサマはなし。でもツボを移動する手付き(?)もスムーズそのものだから、ボールが入ったツボを目で追うのも大変だよ。手元を過ってボールが転がり出るなんてハプニングはないから、ちょっと物足りないかな。

ゲームをはじめたときの持ち金は100。画面の表示にしたがってかけ金を入力し、続いて倍率を選択する。倍率が高くなるほど、ツボを移動するスピードも速くなるので、はじめは低いものを選んだほうが無難かな。でも一獲千金を狙うなら、最高スピードにも挑戦してみよう。倍率選択が終わるとボールのあるツボが表示され、スペースキーを押すと移動開始。コツとしては1つのツボの動きにこだわるのではなく、4つ全部の動きを把握することが大切だ。

ギャンブラー LIST

```
10 SCREEN1,2,0:KEYOFF:WIDTH32:COLOR15,1,1:
DEFINTA-Z:VPOKEBASE(6)+16,&H51:M=100
20 FORI=0TO31:READB$:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+B
$)):NEXT:SPRITE$(0)=A$:FORI=1064TO1071:REA
DB$:VPOKEBASE(7)+I,VAL("&H"+B$):NEXT:GOSUB
130:H$(0)="あっ、 ば゛れちゃった ?"
30 FORI=0TO3:S(I)=I:READX(I),Y(I):NEXT
40 CLS:GOSUB130:FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(I*32
+68,58),7,0:NEXT:LOCATE15,22:PRINT"YOUR MO
NEY";M
50 PLAY"T255V1205CDE":LOCATE9,12:INPUT"いくら
 かけますか";M1:IFM1<1ORM1>MTHEN50ELSEM=M-M1
60 CLS:GOSUB130:PLAY"T255V1205CDE":LOCATE1
,12:PRINT"1:1.4 2:1.8 3:2.2 4:2.6 5:3.0":L
OCATE5,14:INPUT"ば゛いりつは ど゛れに しますか";S
70 IFS<1ORS>5THEN60ELSES=5-S:CLS:GOSUB130:
LOCATE9,11:PRINT"1   2   3   4":VPOKE8208,
161:X=RND(-TIME)*3:PUTSPRITEX,(X*32+67,48)
:VPOKE6441+X*4,133:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):N
EXT:PUTSPRITEX,(X*32+67,58):VPOKE6441+X*4,
32:FORI=1TO50
80 R=RND(1)*3:FORJ=0TO3:PUTSPRITES(R),(R*3
2+X(J)+67,Y(J)+58):PUTSPRITES(R+1),((R+1)*
32-X(J)+67,-Y(J)+58):FORK=0TOS*13+15:NEXT:
NEXT:X=X+(X-1=R)-(X=R):SWAPS(R),S(R+1):NEX
T:H$(1)="やーーい  は・ず゛・れ !!"
90 LOCATE8,16:PRINT"さあ、 ど゛れで゛しょう ?":H=VAL(
INKEY$):IFH=0ORH>4THEN90ELSEP=-(H<>X+1)
100 PLAY"V15T25004L8GAGAEG05C","V13T25003L
8FEFEFDC":PUTSPRITES(X),(X*32+67,48):VPOKE
6441+X*4,133:LOCATE8,18:PRINTH$(P):FORI=0T
O5000:NEXT
110 IFP=0THENM=M+INT(M1*(15-S*2)/5):GOTO40
ELSEIFM=<0THEN120ELSE40
120 CLS:GOSUB130:LOCATE6,12:PRINT"ざ゛んねんで゛し
た  またど゛うぞ゛。":PLAY"V12T18006CFEDCEC":END
130 LOCATE10,4:PRINT"THE GAMBLER":RETURN
140 DATA00,00,03,07,0B,1C,1F,3F
150 DATA3F,3F,7F,7F,FF,7F,1F,03
160 DATA00,00,C0,E0,D0,38,F8,FC
170 DATAFC,FC,FE,FE,FF,FE,F8,C0
180 DATA3C,7A,FD,FF,FF,FF,7E,3C
190 DATA5,-5,16,-7,27,-5,32,0
```

```
L<4):GOTO 310
400 A$=INKEY$:V=VAL(A$):IF V=0 OR V>3 THEN
 310
410 ON V GOSUB 500,520,530
420 SC=SC-((V+1)^2)*6:GOTO 310
430 '●●●●●● SUB ●●●●●●
440 IF RND(1)>RN! AND R<600 THEN FOR I=1 T
O M:LOCATE31,RND(1)*20+2:PRINT"♠";:NEXT
450 RETURN
460 IF RND(1)>.7 THEN WH=1-WH
470 IF R>600 THEN RETURN
480 WY=WY-((WH=0)*(WY>2)-(WH=1)*(WY<(22-WO
))):LOCATE 31,2:PRINTW$;:LOCATE 31,WY
490 FOR I=1 TO WO:PRINT"ぃ";CHR$(31);CHR$(2
9);:NEXT:RETURN
500 LOCATE 3,Y:PRINT L$;
510 LOCATE 3,Y:PRINT NL$;:AY=Y:RETURN
520 L=1:GOTO 500
530 B=Y:FOR Y=B-2 TO B+2
540 IF Y>1 AND Y<22 THEN GOSUB 500
550 NEXT:RETURN
560 IF V<>0 AND AY=BY+2 AND V<>3 THEN P=P-
1:MID$(B$(2),5-P,1)="ぃ"
570 BY=BY-((H=0)*(BY>3)-(H=1)*(BY<17))*G
580 FOR I=0 TO4:LOCATE26,BY+I:PRINTB$(I);
590 NEXT:IF RND(1)>.8 THEN H=1-H
600 IF P=0 THEN 740
610 IF RND(1)>.6THEN LOCATE 25,2:PRINTW$;
620 GOTO 380
630 '●●●●●● CLASH ●●●●●●
640 BEEP:L=0:F=0:LE=LE-1:LOCATE 20,0
650 IF SC<0 THEN SC=99
660 IF R>299 THEN R=300 ELSE R=0
670 B$(2)="¦¦¦¦●□":IF LE=-1 THEN 690
680 PRINTUSING"#";LE;:GOTO 260
690 LOCATE 12,7:PRINT"GAME OVER";
700 LOCATE 11,9:PRINT"HIT RET KEY";
710 A$=INKEY$:IF A$<>CHR$(13) THEN 710
720 CLS:CLEAR 500:DEFINTA-Z:GOTO  200
730 '●●●●●● CLEAR ●●●●●●
740 FOR I=2 TO21:LOCATE3,I:PRINTNL$;:NEXT
750 SC=SC+400:RO=RO+1:F=0:LOCATE 3,0
760 PRINTUSING"SCORE ##### LEFT # ROUND ##
";SC;LE;RO;:M=(RO<9)+2:R=0:B$(2)="¦¦¦¦●□"
770 RN!=RN!+(ROMOD2=1)/4:WO=WO+(ROMOD2=0)
780 G=(RO<4)+2:IF RN!<0 THEN RN!=0
790 IF WO=3 THEN WO=4
800 GOTO 280
```

果物が好きな人、寄っといで
フルーツドリーム

⬅と一ってもカラフルな画面表示。操作は簡単だけど、コツをつかむまでクリアーできないぞ。

MSX2・RAM64K以上
by 濱田貴志

このゲームは、自分のキャラクターを操作して、画面の下に並んでいるフルーツの順番どおりに、リンゴやブドウを取っていくというもの。画面をよーく見るとナスビみたいのもあるけど、とりあえず付いたタイトルがフルーツドリーム。果物が大好き！　なんて人にはうってつけのゲームだね。

プログラムを実行すると、しばらくしてから画面が表示される。スペースキーを押すとスタートだ。画面左上のウインドーの、中央にある白い点が自分のキャラクターで、スペースキーを押すごとに45度ずつ進む方向が右回りに変化する。また、画面の端にいくと、壁に当たってはね返ってくるぞ。

フルーツを取る順番を間違えてしまったら、灰色の菱形のアイテムを取ることで、ひとつ戻すことができる。ゲームはタイム制なので、もたもたしてると時間切れでゲームオーバーになっちゃうよ。

面は全部で10。ひとつクリアーして次に進むには、上向きカーソルを押そう。ジョイスティックにも対応しているぞ。

フルーツドリームLIST

```
10 '●●●●●●●●●●●●●●● SHOKI ●●●●●●●●●●●●●●●
20 COLOR15,0,0:DEFINTA-Z:SCREEN5,0:VDP(1)=
VDP(1)XOR64
30 COLOR=(1,6,2,2):COLOR=(10,0,7,4):COLOR=
(11,7,4,2):COLOR=(14,4,4,4)
40 '●●●●●●●●●●●● MAKE SCREEN ●●●●●●●●●●●●
50 SETPAGE1,1:CLS:FORY=0TO7:X=0:READA,A$:F
ORB=1TOASTEP2:FORC=0TO1:Z(C)=VAL("&H"+MID$
(A$,B+C,1)):NEXT
60 FORD=1TOZ(1):PSET(X,Y),Z(0):X=X+1:NEXTD
,B,Y:SETPAGE0,0:COPY(0,0)-(7,7),1TO(0,0),0
70 FORZ=3TO7:W=2^Z:FORY=0TOWSTEPW:FORX=0TO
WSTEPW:COPY(0,0)-(W-1,W-1),0TO(X,Y),0:NEXT
X,Y,Z
80 FORA=&H7A28TO&H7A2F:VPOKEA,0:NEXT:SPRIT
E$(0)="ﾀﾀ":PUTSPRITE0,(49,69),15,0
90 LINE(0,0)-(255,211),15,B:LINE(6,6)-(249
,205),15,B:PAINT(1,1),14,15:LINE(20,40)-(8
0,100),15,B
100 LINE(12,143)-(244,151),0,BF:LINE(11,14
2)-(245,152),15,B
110 '●●●●●●●●●●●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●●●●●
120 DRAW"BM93,35C15R22D7L14D5R10D7L10D9L9U
28":A$="R22F3D14G3L5F8L8H8L2D8L7U28BF7R11D
7L11U7":DRAW"BM119,35XA$;":DRAW"BM148,35R7
D21R10U21R7D25G3L18H3U25"
130 DRAW"BM176,35R7D28L7U28":DRAW"BM187,35
R23D7L8D21L7U21L8U7":FORX=94TO210STEP28:PA
INT(X,36),10,15:NEXT
140 DRAW"BM100,76C15R21F4D20G4L21U28BF7R10
F1D12G1L10U14":DRAW"BM129,76XA$;":DRAW"BM1
58,76R22D7L14D4R10D6L10D4R14D7L22U28"
150 DRAW"BM187,76R17F3D25L7U8L9D8L7U25E3BF
4BD3R9D7L9U7":DRAW"BM212,76R7F6E6R7D28L7U1
8G6H6D18L7U28"
160 FORX=101TO230STEP29:PAINT(X,77),10,15:
NEXT:POKE&HC000,0
170 '●●●●●●●●●●●● MAKE STAGE ●●●●●●●●●●●●
180 OPEN"GRP:"AS#1
190 DEFINTA-Z:IFR<1ANDL=0THENDIMH(25),N(25
)
200 LINE(12,161)-(244,177),0,BF:FORX=11TO2
40STEP9:LINE(X,160)-(X+9,178),15,B
210 NEXT:LINE(12,169)-(245,169),15:PLAY"V1
5L64":SETPAGE1,1:LINE(0,8)-(255,211),0,BF
220 FORA=0TO120:X=INT(RND(1)*254):Y=INT(RN
D(1)*200)+10:C=INT(RND(1)*4)*3+1:PSET(X,Y)
,C:NEXT:IFPEEK(&HC000)=1THENT=RND(-TIME)
230 LINE(0,8)-(255,211),4,B:LINE(29,38)-(2
48,201),15,B:PAINT(1,9),4,15
240 FORA=1TO6:N=INT(RND(1)*10)+R+9:FORB=0T
ON:X=INT(RND(1)*25)+5:Y=INT(RND(1)*18)+6:C
OPY(A*8,0)-(A*8+7,7),1TO(X*8,Y*8),1
250 NEXTB,A:LINE(120,88)-(135,103),0,BF:SE
TPAGE0,0
260 X=12:U=7+R*2:FORA=0TOU:T=INT(RND(1)*5)
+1:N(A)=T:COPY(T*8,0)-(T*8+7,7),1TO(X,161)
,0:X=X+9:NEXT
270 I=82+R*18:LINE(12,143)-(I,151),13,BF:J
=0:K=0:R=R+1:X=100:Y=70:COPY(X,Y)-(X+58,Y+
58),1TO(21,41),0
280 '●●●●●●●●●●●●●● START! ●●●●●●●●●●●●●●
290 ONINTERVAL=97-R*7GOSUB530:VDP(1)=VDP(1
)XOR64:FORA=0TO1:A=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT
:INTERVALON:S=1
300 '●●●●●●●●●●●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●
310 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENS=S+1:IFS>8THE
NS=1
320 IFX<2ORX>218THENX=X:S=10-S:IFX<2THENX=
2ELSEIFX>218THENX=218
330 IFY<10ORY>170THENY=Y:S=6-S-(S=6ORS=8)*
8:IFY<10THENY=10ELSEIFY>170THENY=170
340 X=X+((S=6)+(S=7)+(S=8)-(S=2)-(S=3)-(S=
4))*2:Y=Y+((S=1)+(S=2)+(S=8)-(S=4)-(S=5)-(
S=6))*2:GOSUB500
350 FORF=1TO2:F$(F)=HEX$(VPEEK(&H8E0E+128*
F+X/2+128*Y)):NEXT
360 FORF=1TO2:FORG=1TO2:ONVAL("&H"+MID$(F$
(F),G,1))GOSUB430,390,390,430,420,380,430,
380,380,430,400,390,410,440,430:NEXTG,F:GO
TO310
370 '●●●● TAKE & CLEAR & GAME OVER ●●●●
380 H=1:GOTO460
390 H=2:GOTO460
400 H=3:GOTO460
410 H=4:GOTO460
420 H=5:GOTO460
430 RETURN
440 IFJ=25ANDK=0THENK=1ELSEJ=J+(J>0):K=0
450 GOSUB490:LINE(J*9+12,170)-(J*9+19,177)
,0,BF:PLAY"O5GE":GOTO310
460 GOSUB490:K=0:COPY(H*8,0)-(H*8+7,7),1TO
(J*9+12,170),0:H(J)=H:IFH=N(J)THENPLAY"O5C
E"ELSEPLAY"O4DC"
470 FORA=0TOU:IFH(A)=N(A)THENNEXT:IFR<10TH
ENGOSUB500:INTERVALOFF:PSET(68,120),5:PRIN
```

エービーシーは知ってても〜
タイニー15パズル

◆えーと、アレを右に動かしてソレが下にきて、そーするとコレが左にいくから……あっ、ダメだ。

MSX・RAM16K以上
by 鈴木將顕

これは、誰もが一度はやったことがあるんじゃないかな、という15パズルのゲーム。外が寒くなって家の中にいることが多くなるこれからの季節に、パズルゲームに闘志(?)を燃やす、な〜んてのもタマにはいいよね。マシンとモニターをコタツの上にセットアップして、準備万端整ったら取り掛かろう。はじめのうちはスイスイと並べられるけど、最後のツメが難しいから頑張ってね。

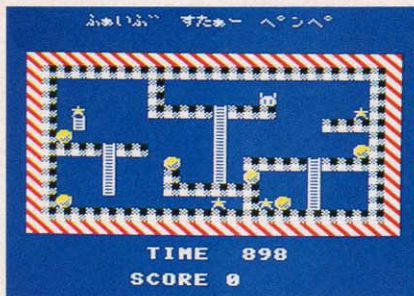
それではゲームの進行を簡単に説明しよう。まずプログラムを実行すると、画面に4×4マスのゲーム盤が表示される。そしてその中にはA〜Oまでの合計15文字のアルファベットが、バラバラに並べられているというわけ。これを左上から右方向にABC……と順番どおりに並べ換えられれば、ゲームクリアーだ。

操作はカーソルキーで。16個のマスの中で、一ヵ所だけスペースになっている部分の隣の文字を、空白に向かって上下左右のカーソルで移動する。並べ換えが完成すると音楽が流れ、もう一度プレイするか聞いてくるぞ。

タイニー15パズル LIST

```
10 SCREEN 0:WIDTH 40:COLOR15,4,7:CLS:KEY O
FF:DIM P$(5,5):C=65
20 LOCATE 10,3:PRINT"<<TINY 15 PUZZLE>>"
30 FOR A=1 TO 4:FOR B=1 TO 4:P$(B,A)=CHR$(
C):C=C+1:NEXT B,A
40 P$(4,4)=" ":IX=4:IY=4
50 FOR D=1 TO 7
60 X1=INT(RND(-TIME)*4+1):Y1=INT(RND(-TIME
)*4+1):K1$=P$(X1,Y1)
70 IF K1$=" " GOTO 60
80 X2=INT(RND(-TIME)*4+1):Y2=INT(RND(-TIME
)*4+1):K2$=P$(X2,Y2)
90 IF K2$=" " GOTO 80
100 P$(X1,Y1)=K2$:P$(X2,Y2)=K1$
110 NEXT D
120 LOCATE0,7
130 PRINT"              ┌─┬─┬─┬─┐"
140 FOR E=1 TO 4:PRINT"              ";
150 FOR F=1 TO 4
160 PRINT"|";P$(F,E);
170 NEXT F
180 PRINT"|"
190 IF E<>4 THEN PRINT"              ├─┼─┼
─┼─┤" ELSE PRINT"              └─┴─┴─┴─┘"
200 NEXT E
210 CH$="":FOR G=1 TO 4:FOR H=1 TO 4:CH$=C
H$+P$(H,G):NEXT H,G
220 IF CH$="ABCDEFGHIJKLMNO " THEN PLAY"cd
efgabab":GOTO 270
230 I$=INKEY$:IF I$="" GOTO 230
240 I=ASC(I$):SX=IX+(I=28)-(I=29):SY=IY-(I
=30)+(I=31)
250 IF P$(SX,SY)="" THEN 230
260 P$(IX,IY)=P$(SX,SY):P$(SX,SY)=" ":IX=S
X:IY=SY:GOTO 120
270 LOCATE 10,18:PRINT"TRY AGAIN ? (y/n)"
280 AG$=INKEY$:IF AG$="y" OR AG$="Y" THEN
RUN
290 IF AG$="n" OR AG$="N" THEN END ELSE 28
0
300 REM******************************
310 REM*      TINY 15 PUZZLE        *
320 REM*       1987 / 9 / 13        *
330 REM*     By Masaaki Suzuki      *
340 REM******************************
```

```
T#1," ROUND";R;"CLEAR!":GOSUB510:GOTO190EL
SE580
480 J=J-(J<25)*1:GOTO310
490 COPY(90,0)-(97,7),1TO(INT((X+G+27)/8)*
8,INT((Y+F+28)/8)*8),1:F$(1)="":F$(2)="":R
ETURN
500 COPY(X,Y)-(X+58,Y+58),1TO(21,41),0:RET
URN
510 FORA=0TO1:A=STICK(0)ORSTICK(1):NEXT
520 VDP(1)=VDP(1)XOR64:FORX=56TO200STEP8:C
OPY(0,0)-(7,7),1TO(X,120),0:NEXT:RETURN
530 I=I-1:IFI=12THENPLAY"O6C2":GOTO550
540 IFI<27THENPLAY"O6C"
550 LINE(I+1,143)-(I+1,151),0:IFI=12THENIN
TERVALOFF:J=0:PSET(83,120),5:PRINT#1," GAM
E OVER ":GOSUB510:RUN180
560 RETURN
570 '●●●●●●●●●●●●●● ENDING ●●●●●●●●●●●●●●
580 INTERVALOFF:GOSUB500:FORA=0TO40:FORB=1
5TO0STEP-1:COLOR,,B:NEXT:NEXT:PSET(64,120)
,5:PRINT#1," CONGRATULATION "
590 FORA=0TO7000:NEXT:PSET(64,120),5:PRINT
#1," CONTINUE(Y/N)? "
600 A$=INKEY$:IFA$="Y"ORA$="y"THENGOSUB520
:POKE&HC000,1:R=0:GOTO190ELSEIFA$="N"ORA$=
"n"THENENDELSE600
610 '●●●●●●●●●●●●● CHR DATA ●●●●●●●●●●●●●
620 DATA 26,7151415174038205240CD20751
630 DATA 34,715141517404810622204B602D40651
08E1
640 DATA 50,725141527201849202243201B342B3
01D2F1D1055306E1F1E1
650 DATA 54,725143526185F191C125F131B6F1B1
02D201D2035305E101E101E1
660 DATA 58,524351426185F191C125F131B6F1B1
01D201D4015503E1F1E101E1F1E1
670 DATA 48,425241536286C226B5F1B2D6F1D101
53F15104E101E101E1
680 DATA 52,53415173016284022C22402B601D2F1
D101D20253F15105E1F1E1
690 DATA 34,725141517302628204C2220BD20753
07E1
```

スターを取って迷路を脱出
ファイブスターペンペ

⬅フラッシュストーンでハシゴの位置や床のようすを確認して、スター集めに精を出すのだ。

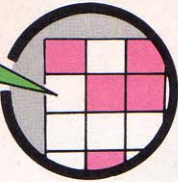
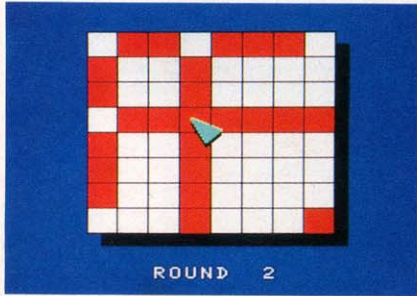
MSX・RAM32K以上
by 瀬頭信幸

このコーナーに何度か登場した、ペンペシリーズの最新作。今回は迷路脱出型の、アクション要素を持ったパズルゲームだ。

プログラムを実行すると、ゲームの画面が表示される。しばらくするとハシゴや床のありかが消えてしまうから、全体のようすをよーく頭に叩き込んでおこうね。面をクリアーするための条件は、画面中に散らばった5つの星（ファイブスター）を集めること。時間制限があるので、素早くプレイしようね。また、フラッシュストーンと呼ばれる黄色い石を取ると、一定時間ハシゴなどが表示されるから、上手に利用しよう。

ペンペの移動はカーソルキーの上下左右。そしてスペースキーでジャンプする。場所によってはジャンプしてハシゴに跳びつかないと上に昇れなかったり、フラッシュストーンやスターの上でジャンプしないと、クリアーできないこともある。けっこうタイミングが難しいから、練習しようね。どうしても進めなくなってしまったら、Gのキーでギブアップだ。

ファイブスターペンペ LIST

```
10 SCREEN1,0,0:COLOR 15,4,7:KEYOFF:WIDTH32
20 DIMM$(10),C(5)
30 DEFINTA-Z:GOSUB490:SC=0:R=0:MA=5
40 GOSUB360
50 T1=10:T=1000:CL=0
60 IFINKEY$="G"THEN300
70 S=STICK(0):X1=(S=7)-(S=3):Y1=0
80 A=&H1800+X+X1+Y*32
90 IFVPEEK(A-X1+32)<>32ANDSTRIG(0)=-1THENY
1=-1
100 IFVPEEK(A)=200ANDS=1THENY1=-1
110 IFVPEEK(A+32)=200ANDS=5THENY1=1
120 IFVPEEK(A+Y1*32)=184THENX1=0:Y1=0
130 B=VPEEK(&H1800+X+X1+Y*32+32):IFB<>200A
NDB<>184ANDY1=0THENY1=1
140 X=X+X1:Y=Y+Y1
150 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0
160 A=&H1800+X+Y*32:B=VPEEK(A)
170 IFB=216THENVPOKEA,32:VPOKE8215,&H1F:VP
OKE8217,&HF4:T1=T1+8
180 IFB=208THENVPOKEA,32:CL=CL+1
190 T1=T1-1:IFT1<0THENT1=0:VPOKE8215,&H44:
VPOKE8217,&H44
200 T=T-1:IFT=0THEN300
210 LOCATE17,19:PRINTT
220 IFCL=5THEN240
230 GOTO60
240 VPOKE8215,&H1F:VPOKE8217,&HF4
250 LOCATE14,10:PRINT"NICE!"
260 SC=SC+T:LOCATE17,21:PRINTSC
270 R=R+1:IFR=5THEN290
280 FORI=0TO999:NEXT:GOTO40
290 LOCATE9,10:PRINT"CONGRATULATIONS":GOTO
290
300 VPOKE8215,&H1F:VPOKE8217,&HF4
310 MA=MA-1:IFMA=0THEN350
320 LOCATE11,10:PRINT"おっと! しっぱ゜い!"
330 FORI=0TO999:NEXT
340 GOSUB370:GOTO50
350 LOCATE10,10:PRINT"た゛めた゜なぁー....":GOTO35
0
360 FORI=0TO9:READM$(I):NEXT:FORI=0TO4:REA
DC(I):NEXT:READX2,Y2
370 FORJ=6TO15:A$=M$(J-6):FORI=1TO20
380 B$=MID$(A$,I,1):A=VAL("&H"+B$)
390 B$=MID$("    ク ネ リク ククククネクリネ ネクネネネリリ リクリ
ネリリ",A*2+1,2)
400 LOCATEI*2+4,J:PRINTB$:NEXTI,J
410 FORI=0TO4:A=C(I):VPOKE6144+A,208:NEXT:
X=X2:Y=Y2
420 FORI=0TO21:VPOKE6309+I,184:VPOKE6661+I
,184:NEXT
430 FORI=0TO11:VPOKE6309+I*32,184:VPOKE633
0+I*32,184:NEXT
440 FORI=0TO23:VPOKE6276+I,192:VPOKE6692+I
,192:NEXT
450 FORI=0TO13:VPOKE6276+I*32,192:VPOKE629
9+I*32,192:NEXT
460 LOCATE12,19:PRINT"TIME 1000":LOCATE11,
21:PRINT"SCORE";SC
470 LOCATE8,1:PRINT"ふぁいぶ゛ すたぁー へ゜ンへ゜"
480 RETURN
490 FORI=0TO4:READA$
500 FORJ=0TO7:VPOKE1472+J+I*64,VAL("&H"+MI
D$(A$,J*2+1,2))
510 NEXTJ,I
520 VPOKE8215,&H1F:VPOKE8216,&H8F:VPOKE821
7,&HF4
530 VPOKE8218,&HA4:VPOKE8219,&HA4
540 SPRITE$(0)="♥♥ヌ~□□□~"
550 FORI=384TO727:A=VPEEK(I):VPOKEI,AORA/2
:NEXT
560 RETURN
570 DATA5FAF5FAF0A050A05,0F87C3E1F0783C1E,
427E427E427E427E
580 DATA001010FE387C4482,3C7FFFFDFBD56A3C
590 DATA0004000000,00040C3000,0005595000,2
000080015,C000080000
600 DATA5650083003,0203085595,020108C080,0
201554080,C000004C83
610 DATA263,205,281,496,499,23,15
620 DATA0C0CC0CC0C,0000000000,0404150404,8
514404110,85D44001D2
630 DATA84483F0042,8444004112,840440411E,8
444150486,C000C0C002
640 DATA298,303,310,426,406,23,15
650 DATA0000000000,0000000300,8C00030300,8
055550F00,8000000000
660 DATA8503548054,8000808064,8100A08054,8
0C0000300,F0000F000F
670 DATA393,399,279,311,281,25,14
680 DATA0000000000,0005001400,042D007400,0
01D557455,801CFF7440
690 DATA8017FFD400,801F7EF401,801F7EF400,0
01F7EF400,0003FFD000
700 DATA198,263,344,437,439,23,15
```

赤と白の対比がキレイだね
REVERSE

⬅ピコピコ音を立てながらタイルが裏返っていく。画面の配色が絶妙なので、見ていても楽しいね。

MSX・RAM16K以上
by HASCOT

8×8マスで構成されるゲーム画面全体を、白のタイルで統一すると一面クリアーのゲーム。緑色のアイコンをカーソルキーで移動して、目指す場所でスペースキーを押すと、そこから上下左右の列にある15枚のタイルが、白から赤へ、赤から白へと裏返るぞ。あ～でもない、こ～でもないとタイルをひっくり返して、無事に全体が白くなったらクリアーだ。

面のデータは全部で10個。先に進むにつれて難しくなっていくから、心してかかってね。

とりあえず1面は簡単なハズだけど、2面でウッとなって3面でウウ、そして4面で頭をかかえてしまうかな。でも、ひとつの面をクリアーするときに出てきたのと、同じようなパターンが出現することもあるから、コツさえつかんでしまえば意外と楽にクリアーできるかもしれない。さあ、頑張ってプレイしてみようか！

REVERSE LIST

```
10 COLOR15,4,4:SCREEN2,2:OPEN"GRP:"AS#1
20 S$="":FOR I=0 TO 31:READ T$
30 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+T$)):NEXT
40 SPRITE$(0)=S$:RESTORE 460:RO=1
50 '●●●●● READY ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
60 PSET(100,170),4:PRINT#1,USING"ROUND ##"
;RO
70 LINE(72,28)-(199,156),1,BF
80 LINE(64,20)-(191,148),15,BF
90 FOR BX=64 TO 192 STEP 16
100 LINE(BX,20)-(BX,148),1:NEXT
110 FOR BY=20 TO 148 STEP 16
120 LINE(64,BY)-(192,BY),1:NEXT
130 FOR I=1 TO 8:READ A$
140 A$=BIN$(VAL("&H"+A$))
150 B$=STRING$(8-LEN(A$),"0")+A$
160 FOR J=1 TO 8:C$=MID$(B$,J,1)
170 IF C$="1" THEN LINE(J*16+49,I*16+5)-ST
EP(14,14),8,BF
180 NEXT:NEXT:READ T:X=0:Y=0
190 '●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
200 S=STICK(0)
210 X=X+(S=7 AND X>0)-(S=3 AND X<7)
220 Y=Y+(S=1 AND Y>0)-(S=5 AND Y<7)
230 PUTSPRITE 0,(X*16+70,Y*16+26),3,0
240 PUTSPRITE 1,(X*16+70,Y*16+29),1,0
250 IF STRIG(0) THEN 270 ELSE 200
260 GOTO 200
270 '●●●●● HANTEI ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
280 U=X*16+65:V=Y*16+21
290 IF POINT(U,V)=8 THEN LINE(U,V)-STEP(14
,14),15,BF:T=T-1 ELSE LINE(U,V)-STEP(14,14
),8,BF:T=T+1
300 FOR VV=21 TO 133 STEP 16:IF POINT(U,VV
)=8 THEN LINE(U,VV)-STEP(14,14),15,BF:BEEP
:T=T-1:NEXT ELSE LINE(U,VV)-STEP(14,14),8,
BF:BEEP:T=T+1:NEXT
310 FOR UU=65 TO 177 STEP 16:IF POINT(UU,V
)=8 THEN LINE(UU,V)-STEP(14,14),15,BF:BEEP
:T=T-1:NEXT ELSE LINE(UU,V)-STEP(14,14),8,
BF:BEEP:T=T+1:NEXT
320 IF T=0 THEN CLS:GOTO 340 ELSE 200
330 '●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 PSET(90,60),5:PRINT#1,"NICE CLEAR!"
350 PSET(92,150),5:PRINT#1,"PUSH SPACE"
360 PLAY"T150V13L805C4DC04B-AGF2."
370 IF RO=10 THEN PSET(70,80),5:PRINT#1,"C
ONGRATULATIONS!"
380 IF NOT STRIG(0) THEN 380 ELSE RO=RO+1
390 BEEP:IF RO>10 THEN 40 ELSE 50
400 '●●●●● SPRITE DATA ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
410 DATA C0,F0,7C,7F,3F,3F,1F,1F
420 DATA 0F,0F,07,07,03,03,01,01
430 DATA 00,00,00,00,C0,F0,FC,FF
440 DATA FF,FE,FC,F8,F0,E0,C0,80
450 '●●●●● ROUND DATA ●●●●●●●●●●●● T ●●●
460 DATA 08,08,08,08,FF,08,08,08,15
470 DATA 81,00,00,00,00,00,00,81, 4
480 DATA 80,40,20,10,08,04,02,01, 8
490 DATA 80,00,00,00,00,00,00,00, 1
500 DATA AA,55,AA,55,AA,55,AA,55,32
510 DATA 81,42,24,18,18,24,42,81,16
520 DATA 80,02,20,08,10,04,40,01, 8
530 DATA 54,2B,F4,2B,DC,2B,D6,AA,34
540 DATA 42,E7,7E,3C,3C,7E,E7,42,36
550 DATA 96,96,6D,79,96,96,6B,E9,36
```

ショートプログラム投稿募集のお知らせ

Mマガでは、ショート・プログラムを常時募集しています。ゲームができたら、ディスクやテープにプログラムをセーブして、編集部宛てに送ってください。あなたの住所、氏名、年齢、電話番号もお忘れなく。採用された方には、当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、他人のプログラムをコピーしたものや、他の雑誌との二重投稿はお断わりいたします。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー
MSXマガジン編集部
ショート・プログラム係

EDITORIAL

次回のMマガを見ると、みんな驚愕！するかもしれないな。そのタネ明かしは、次号でわかるよ。で、ちなみに、特集はMマガ得意のツールの大公開。マルチプレイゲームを作ってみよー！

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しているのですよ！

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし。会議などのために、一時情報電話を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

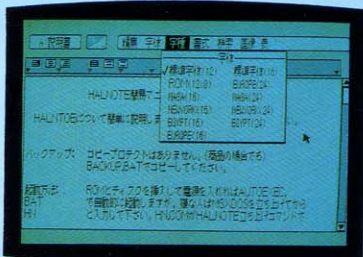
MSXマガジン 2月号は 1月8日発売！ 予価450円

おたよりのあて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部「○○○」係

統合化ソフトが完成領域へ。

「遊ぶ」から「創る」「描く」「活用する」へ。
MSXの新たな可能性と利用範囲を広げて好評の統合化ソフト「HALNOTE」に
表計算・グラフ機能の「**GCALC**」が加わり、いよいよ完成領域に達しました。
ビジネスに、パーソナルユースに、多彩な機能の連携プレーで、大きなパワーを発揮します。

一歩進んだ文書作成に力を発揮。連文節変換、JIS第2水準、作画機能の本格装備。

日本語ワードプロセッサ

連文節変換(2文節最長一致法)ができ、JIS第2水準標準装備の本格的な機能を満載。入力は、ひらがな、カタカナ、ローマ字対応で、文字サイズ10種類、字体は6種類。すべての編集機能は、メニューやアイコンを使ってマウスで選ぶだけの簡単操作。また、作画機能によって文書中に絵や図を書き込むことも自由にできます。

●日本語ワープロはHALNOTE 3点セット29,800円に含まれています。

表計算を瞬時にグラフに変換。漢字使用可能、豊富な関数式の充実機能。

表計算プロセッサ GCALC ジーカルク

近日発売

横は32項目、縦は128項目までの数値データを計算できる表計算機能と、そのデータをたちどころに棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフに変換できる自動グラフ作成機能。入力は漢字変換が利用でき、グラフにはコメントを入れられます。
また、関数式の定義も可能で高度な計算が行なえます。

●オプション(表計算ソフト)GCALC(ジーカルク)……HNS-104・14,800円

情報管理も思いのまま。カード形式で自分だけのデータベースができあがる。

カード型データベースソフト GCARD ジーカード

新発売

住所録や名刺管理はもちろん、ビデオやカセットコレクションの整理、文献整理など、自分だけのデータベースづくりに使いみちいろいろ。カード形式でデータの整理、記録、検索、50音順・昇・降順のソーティングが自由自在にできます。すべての操作がアイコンによるメニュー選択の手軽さで、タック印刷も可能です。

●オプション(データベース作成ソフト)GCARD(ジーカード) HNS-103・12,800円

HALNOTE用ポインティングデバイス

HALNOTEには、最適なポインティングデバイスとして「COBAUSE(ニュートラックボール コボウズ)」が用意されています。マウスと違い、操作のために動かすスペースが不要です。 HTB-60・14,800円

MSX2用統合化ソフト

HALNOTE

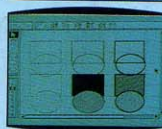
HALNOTEカートリッジ	日本語ワードプロセッサ + 図形プロセッサ
ROM	3.5・2DDFD

HNS-100 3点セット 29,800円

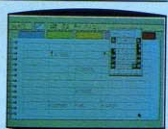
(HALNOTEの基本機能)

デスクトップバインダ

ディスクやファイルの管理、アプリケーションソフトの実行などをコントロール。

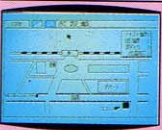
図形プロセッサ

方眼付き画面で簡単な図形や地図を描く。編集も自在な強力ドローイング機能。

デスクアクセサリ

カレンダー(スケジューラー)、時計、メモ用紙、電話帳などがアプリケーションソフト動作中でも利用できます。

日本語ワードプロセッサ

(アプリケーションソフト)

ネットワークへの参加や、図形データの通信が楽しめる。

図形通信プロセッサ Gterm(ジーターム)

●オプション(パソコン通信用ソフト)
図形通信プロセッサ
G term(ジーターム)
HNS-101………10,000円

※このソフトを使うにはモデムカートリッジが必要です。

ビジネスから個人用まで。
欲しい文書が自動的にできあがる。

代筆プロセッサ"直子の代筆"

●オプション(簡単操作の文書作成ソフト)
代筆プロセッサ"直子の代筆" HNS-102
………………8,800円

GCALC(ジーカルク)

GCARD(ジーカード)

✣アプリケーションソフトを使うにはHALNOTEカートリッジが必要です。

★ユーザー登録のお知らせ

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。
未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

昭和59年2月6日第三種郵便物認可
編集人 小島文隆
発行所 株式会社アスキー
Printed in Japan 大日本印刷
雑誌 12081-01
特別定価